

MORTAL KOMBAT 4

BATTLEZONE

INDUSTRY GIANT

DEATHTRAP DUNGEON

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM


БЕРЛИНА
77 КМ
Противостояние
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Вьюга в Пустыне
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru



УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»

Генеральный директор
Александр Парчук

Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

Технический директор
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Тимофей Богомолов

Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов

Научный редактор
Александр Савченко

Редакторы
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский

Литературный редактор
Людмила Катаева

Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ирина Карпова (тел. 279 1662)

Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)

Марина Круглова

ДЛЯ ПИСЕМ

109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

Здравствуйте, дорогие наши читатели!

Редакция, как и все настоящие игроманы, с нетерпением ждет приближения осени. Именно в августе-сентябре всех нас ждет настоящий шквал прекрасных игр. Мы даже серьезно обеспокоены тем, чтобы не пропустить ни одной хорошей игры и как можно раньше рассказать о ней. Будем держать вас в курсе событий, поэтому почаще заглядывайте в наши свежие номера.

Любители разных жанров должны быть довольны – практически всех их ожидают многие и многие захватывающие часы за новыми и, несомненно, увлекательными играми. В этом вы можете убедиться, заглянув в наш раздел «Ждем игру».

Но и сейчас нашим читателям есть чем заняться – в этом номере мы предлагаем вам подробное прохождение таких хитовых игр, как Mortal Kombat 4, Unreal и Might & Magic 6 (окончания) и других.

Пишите письма, всегда рады общению с вами!

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

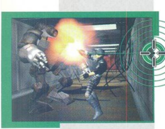
Отпечатано в Эстонии. Тираж 17.000.

MORTAL KOMBAT 4! (стр. 87)



СОДЕРЖАНИЕ

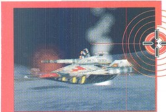
СОДЕРЖАНИЕ



ЖДЕМ ИГРУ 8



ИГРАЕМ 22



ЛОМАЕМ 96

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION




ВООРУЖАЕМСЯ 100

РАЗМЫШЛЯЕМ 106



СОДЕРЖАНИЕ

СОЧИНЯЕМ 110



ВАВИЛОН-5 114



РАЗНОЕ

В этом месяце на нашем демо CD-ROM вы найдете демоверсии следующих игр:

AstroRock 2000
Разработчик Logicware Inc.
Издатель Logicware Inc.
Продолжая традиции ставшей уже классикой Asteroids, AstroRock 2000 повествует о сражении великого героя Zed Nepher с армией пришельцев. «Чужие» из сектора Bee-Gee захотели уничтожить то, что было свято для Зеда, а именно – рок-музыку! Вполне стандартная космическая стрелялка, и, конечно же, под звуки рок-н-ролла!

Balls of Steel
Разработчик Wildfire Studios
Издатель Pinball Wizards/ GT Interactive's
Очередной вариант пинбола, правда, очень качественный. Полное соблюдение всех законов гравитации и физики + неплохая графика позволяют отдохнуть голове от стратегий, а пальцем – от еще одной 3D-стрелялки.

Battlezone
Разработчик Activision
Издатель Activision
Одна из лучших попыток совмещения стратегии в реальном времени с 3D-стрелялкой. Сюжет, достойный «Секретных материалов» и потрясающая графика делают процесс прохождения игры действительно захватывающим.

CART Precision Racing
Разработчик Terminal Reality
Издатель Microsoft
Максимально реалистичный автосимулятор гонок класса CART, поддерживающий разнообразные игровые манипуляторы с обратной связью и другие устройства. В этой последней демоверсии открыты еще несколько трасс, равно как и улучшено быстродействие.

GEX: Enter the Gecko
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Crystal Dynamics
Приятная 3D-аркада, повествующая о продолжении приключений Gex'а. На этот раз главный враг по имени Rez захватил телевизионную станцию и нашему герою ничего не оставалось делать, как отправиться в мир Телевидения и сразиться с разнообразными монстрами в красочном 3D-окружении.

Heavy Gear
Разработчик Activision
Издатель Activision
Представитель популярного и любимого жанра сражений на роботах, особо не нуждающийся в представлении. Продолжая традиции классического MechWarrior'а, Heavy Gear переносит нас на планету Terra Nova, за которую нам и предстоит сражаться. И несмотря на то, что это все же не вселенная BattleTech, роботы здесь тоже найдутся.

KKnD 2: Krossfire
Две демо-версии
Разработчик Beam Software
Издатель Melbourne House
Долгожданное продолжение одной из лучших стратегий в реальном времени. Спустя 40 лет после открытия бункера и второй Великой войны, Выжившие и Мутанты так и не смогли ужиться вместе, вынашивая все эти годы планы новых сражений. Но в битву вступает третья, до той поры никому не известная сила, – армия андроидов. И вот три расы вновь начинают борьбу за контроль этого мира.

Quake II
Разработчик Id sorftware
Издатель Activision
Официальная демоверсия Quake II, содержащая ряд играбельных уровней. Дальнейшие комментарии излишни.

Shanghai: Dynasty
Разработчик Activision
Издатель Activision
Шестая по счету версия мах-джонга (mah-jongg), достаточно популярной логической игры, выпущенная Activision

Team Apache
Разработчик Simis
Издатель Mindscape
Симулятор вертолета, который, благодаря обширным настройкам и хорошей графике, будет интересен не только любителям серьезных имитаторов, но и приверженцам стрелялок. Реализм наносимых повреждений и эффектов сочетается с детально проработанной моделью полета, одновременно не перегружая игрока и не давая ему забыть, что это всего лишь игра.

Terra Victus
Разработчик WaveQuest
Издатель Ripcord Games
Достойное совмещение стрелялки и стратегии в реальном времени. Действие происходит на планете Новая Земля, всю власть на территории которой захватил жестокий диктатор. Далее следует вполне стандартный сюжет, повествующий о борьбе Сопротивления против тирании. В данной демо-версии игроку отводится роль отважного героя, которому предстоит возглавить небольшой отряд повстанцев и начать (как всегда) тяжелую борьбу за свободу своей родины.

WarBreeds
Разработчик Red Orb Entertainment
Издатель Broderbund
Стратегия в реальном времени, повествующая о борьбе четырех кланов за владение какой-то особо ценной планетой. Демоверсия включает тренировочную кампанию и несколько карт для много пользовательской игры.

Warlords III: Darklords Rising
Разработчик Red Orb Entertainment
Издатель Red Orb Entertainment
Продолжение знаменитых Warlords, на этот раз игроману предстоит стать героем не одной легенды этого мрачного мира на его пути к тому, чтобы достичь ранга Рыцарей Сириана.

Super Touring Car
Разработчик Elite Systems Ltd.
Качественный автосимулятор от создателей Test Drive: Offroad, совмещающий реалистичность управления с аркадностью стиля. Приемлемая графика, но несколько завышенные системные требования.

А также **12 полезных программ** для Windows 95, включая последние версии MS Internet Explorer (русская и английская версии) и Netscape Communicator.

И еще **65 тем для Windows** на любой вкус.

А кроме того, **9 видеороликов** из игр, которые мы ждем

И в дополнение, **СУПЕР-БОНУС** – полная обновленная версия самого знаменитого 3D-action в мире – **DOOM**. Суперграфика и суперграбельность.





Windows 95 CD-ROM
Не для продажи
Диск распространяется только как приложение к журналу «ИГРОМАНИЯ»

НОВОСТИ ИЗ-ЗА ГРАНИЦЫ

1000 И 1 СПОСОБ ВЫХОДА ИЗ КРИЗИСА

Похоже, что компания Broderbund все-таки преступила к осуществлению мер «антикризисной программы», о необходимости которой мы говорили в прошлом номере нашего журнала. Для начала компания приступила к обмену значительного пакета своих акций (около $420 миллионов) на акции The Learning Company, из расчета 0,8 акций The Learning Company за каждую акцию Broderbund. Как заявляют представители компании, это поможет акционерам Broderbund получить реальный доход. Окончательный обмен будет завершен в октябре 1998 г.

В связи с этим не лишним будет напоминание, что весной этого года все та же The Learning Company уже совершала нечто подобное, приобретя на сумму в $150 миллионов пакет акций компании Mindscape, после чего было объявлено о переходе последней в собственность The Learning Company. Будем надеяться, что такая судьба не постигнет Broderbund. Хотя – кто знает, может, оно и к лучшему?

«...AND JUSTICE FOR ALL»

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Верховный суд города Лос-Анджелеса отказал компании в удовлетворени и иска и отказался выполнить требование адвокатов Blizzard о запрете продажи диска и его немедленном изъятии

Весьма занимательная история произошла в конце июня в США. Внимание журналистов привлек очередной судебный процесс компании Blizzard против фирмы Micro Star Software по поводу выпуска без предварительного соглашения с Blizzard дополнительного набора миссий под названием Stellar Forces ко всенародно любимой игре Starcraft. Но заинтересовал сотрудников информационных агентств не столько сам процесс, сколько его неожиданный результат. Дело в том, что, несмотря на полную уверенность всех в победе Blizzard, Верховный суд города Лос-Анджелеса отказал компании в удовлетворении иска и отказался выполнить требование адвокатов Blizzard о запрете продажи диска и его немедленном изъятии.

Так что данный процесс вошел в историю как первый случай в игровой индустрии, когда разработчик, обладая эксклюзивными правами на выпуск дополнений к своему продукту, получил отказ в удовлетворении своего иска.

«...AND JUSTICE FOR ALL» – 2

Не успела игровая общественность «отойти» от неожиданной развязки судебного процесса



между Blizzard и Micro Star Software, как компания Intel обратилась с судебным иском к компании Intergraph по обвинению в использовании последней компьютерной технологии, защищенной серией патентов компании Intel. Компания Intergraph занимается выпуском видеоплат и графических ускорителей на базе технологии 3Dfx, что и послужило предметом спора (сама 3Dfx, как известно, частично принадлежит Intel). Представители Intergraph, как и полагается, заявили о том, что все претензии Intel абсолютно не обоснованы и вообще компания-истец намеренно искажает факты и затягивает процесс, так все равно ничего не сможет доказать в суде.

Стоит отметить, что за последний год возросло число подобных громких дел, многие из которых до сих пор не закрыты. Вспомните хотя бы иски ряда пользователей к Origin и той же Blizzard, или нашумевший процесс корпорации Sun против компании NVIDIA.

«ХАЛЯВА КОНЧИЛАСЬ, ДРУЗЬЯ!»

Примерно с таким напутствием обратились представители компании Sierra к многочисленным игрокам многопользовательской ролевой игры The Realm, заявив о том, что впредь игроманам не будет предоставляться обещанный бесплатный месяц игры. Связано это, в первую очередь, с некорректным поведением некоторых играющих, использующих недоработки в защите в свою пользу или просто взламывающих программный код. Очень странное решение, которое, на наш взгляд, вряд ли поможет «Королевству». Во-первых, подобные проблемы с защитой надо сразу лечить, а во-вторых, вряд ли это приведет к успеху в с хакерами, так как ими являются в основном продвинутые игроки, которые и так оплачивают свои часы в системе. Интересно и то, что Sierra собирается бороться не с любителями бесплатной игры (здесь защита очень даже надежная), а, по примеру Origin, с теми, кто пользуясь «багами» в программе, «накачивает» свой персонаж до неимоверных высот. Только вот зачем надо было отменять месяц бесплатной игры, позволяющий глубже с ней познакомиться

SIERRA WWW.SIERRA.COM

и, что называется, втянуться, – многим до сих пор не понятно. Тем более интересен тот факт, что после создания достойной защиты от взлома Sierra собирается вернуть месяц «халявы». Или представители компании думают, что взламывают только те, кто играет бесплатно?

СОТВОРИ СВОЙ HEXEN

Представитель компании Raven Software Рик Джонсон (Rick Johnson) сообщил о том, что в самом ближайшем времени исходные тексты игр Heretic и Hexen

HEXEN

станут абсолютно свободны для загрузки и дальнейшего использования. Где-то около года назад подобное событие постигло Doom, и надо сказать, что уже сейчас появилось огромное множество самых забавных конверсий и переработок. Одну из них вы сможете найти в разделе SuperBonus на компакт-диске-приложении к этому номеру журнала.

ТРУДНОСТИ MICROPROSE

Похоже, что кризис, охвативший рынок компьютерных развлечений, оказывает значительная влияние и на крупные и уважаемые в прошлом компании. Недав-

MICROPROSE



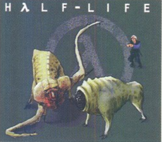
но пришло еще одно тому подтверждение. Похоже, что тактический wargame в реальном времени (основанный на вселенной BattleTech), долгожданный MechCommander так и не оправдал всех надежд и не позволил компании выйти из финансового кризиса. Это послужило причиной к прекращению всех работ над стратегией в стиле X-COM под названием Guardians: Agents of Justice и закрытию студии, ранее занимавшейся этим многообещающим проектом. Правда, компания сохранила за собой все права на эту серию, но кто знает, когда она к ней вернется, и вернется ли вообще? Похоже, что палочкой-выру-



чалочкой Microprose станет опять всеми любимый X-COM. Не так давно вышедший Interceptor, видимо, сможет занять верхушки хит-парадов, а недавно был анонсирован и action от первого лица с элементами стратегии и ролевой игры, X-COM: Alliance, создаваемый на «движке» Unreal и позволяющий управлять одновременно несколькими штурмовиками в стиле Space Hulk.

ОПЯТЬ ОБЛОМ...

Не так давно официальными лицами компании Sierra было опровергнуто заявление некоторых средств массовой информации о том, что объявляется свободный набор бета-тестировщиков для игры Half-Life и каждый желающий может принять участие в процессе тестирования. Впервые информация об этой возможности появилась в британском выпуске PC Gamer, оттуда и началось ее распространение. Это вызвало явный резонанс в сетевых журналах, за-



валенных язвительными комментариями по поводу их отношений с командой из PC Gamer.

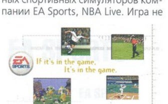
В том же заявлении представители Sierra авторитетно заявили, что работы над игрой идут полным ходом, и появится в свет она в соответствии с ранее намеченными планами, т. е., как и ожидалось, в сентябре этого года.

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

Когда одни компании находятся на грани банкротства, другие, по закону рынка, только богатеют. Полгода назад прошла информация о плачевном состоянии такого уважаемого издателя, как Acclaim. Но вот были объявлены результаты деятельности этой компании за второй квартал 1998 г., и каждый теперь может убедиться в том, что главное в этом бизнесе – правильная маркетинговая политика и, конечно же, хорошие игры. Вот и Acclaim, благодаря такому бесспорному хиту, как Forsaken, смогла увеличить свои доходы на 76 % по сравнению с соответствующим периодом предыдущего года при чистой прибыли в 5,7 млн. долл. Или кризис – это все же миф?

НОВЫЕ ПРОЕКТЫ EA

Наконец-то появилась хоть какая-то информация о версии за 99 год одного из самых популярных спортивных симуляторов компании EA Sports, NBA Live. Игра не



была продемонстрирована на E3, и многие стали сомневаться в намерении Electronic Arts продолжать данную серию вообще. Но не тут-то было – кто же откажется от столь лакомого кусочка! Как нам стало известно, к работам над игрой приглашен Энтони Уокер (Antonie Walker) из некогда легендарной Boston Celtics. Большой любитель предыдущих серий этой замечательной игры, Энтони станет не только актером для Motion Capture, но и техническим консультантом. Сама же игра появится, как обычно, к Рождеству этого года.

Вторая же новость из последнего пресс-релиза Electronic Arts еще более интересна. Только утихла волна откликов в прессе по поводу продемонстрированного на E3 продолжения классической мотогонки Motoracer, как представители компании заявляют о том, что MotoRacer 3 уже достаточно давно находится в производстве. Игра будет использовать абсолютно новый движок, а также будет несколько большая свобода в управлении мотоциклом, что отразится, например, в возможности контроля центра тяжести, на манер того, как это было продемонстрировано в новом проекте Microsoft Motocross Madness. Смогут ли создать ребята из EA что-либо действительно революционное – посмотрим, ждать еще придется, надо полагать, очень долго, ведь выход только второй части намечен лишь на сентябрь.

СЕТЕВАЯ БРИТАНИЯ

Наконец-то сетевое братство Ultima Online получит свой филиал в Европе. Произойдет это знаменательное событие в начале следующего года, а первой страной, где откроется базовый сервер, станет Германия. Эта новость действительно может вызвать бурю радости у поклонников этой ролевой игры, так как большинство из них не может сражаться в любимую игру скорее не из-за денег, а просто чудовищного «пинга». Во-первых, много российских провайдеров имеют прямой канал именно в Германию, а во-вторых, глядишь, такими темпами если не Ultima, то EverQuest или что-нибудь подобное все же до нас доберется.



ВНОВЬ ПОТЕРИ

Или все-таки кризис в самом разгаре? Вот и компания SCI Entertainment, создатель любимого многими Carmageddon'a, несёт убытки из-за сокращения спроса на их продукцию. В связи с этим резко упали в цене и акции компании. SCI планирует вернуть потерянные капиталы в 1999 г., и вполне возможно, что так оно и будет, ведь к тому времени начнет активно продаваться второй Carmageddon, игра, которая просто обречена на успех.

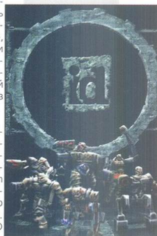
Компании Sierra было опровергнуто заявление некоторых средств массовой информации о том, что объявляется свободный набор бета-тестировщиков для игры Half-Life

ПЕРЕХОДЫ И НАЗНАЧЕНИЯ

Один из самых известнейших продюсеров и дизайнеров за всю историю индустрии компьютерных развлечений, Арнольд Хендрик (Arnold Hendrick), коллега Сида Мейера по легендарной Microprose, работавший с начала 1995 г. в Interactive Magic в качестве основного продюсера над такими проектами, как iPanzer'44 и iM1A2 Abrams, недавно был приглашен компанией Kesmai Studios на должность старшего продюсера. В новой команде он займется разработкой продолжения знаменитой серии военных авиасимуляторов Air Warrior. С достоинством пройдя воздушные бои Первой и Второй мировых войн, сразившись с МиГами в Корее и Вьетнаме, в новой игре этой серии игроману предстоит сесть за штурвал современных истребителей и вспомнить времена сражений в небе над Персидским заливом. Скорее всего, эта игра станет последней или предпоследней из цикла Air Warrior, хотя, возможно, Kesmai Studios порадует нас еще парочкой сценариев, основанных на этот раз на вымышленных событиях.

***

Похоже, что развал iD Software продолжается полным ходом. Видимо, большинство сотрудников все же не согласно с политикой Джона Кармака (John Karmak), связанной с прекращением всех работ над какими-либо однопользовательскими играми. Вот и директор по маркетингу iD





Барет Александер (Barett Alexander) внезапно ушел из компании. Причем настолько внезапно, что iD не успела подготовить ему замену и хоть как-нибудь объяснить прессе причину ухода. Похоже, что уход Баретта стал сюрпризом и для самой компании. Сам же бывший директор по маркетингу также не потрудился объяснить причины столь странного поведения.

Не хотелось бы об этом говорить, но похоже, что окончательному развалу iD все-таки суждено случиться. Будем надеяться, что это не произойдет, хотя все предпосылки очевидны – помимо внутренних трудностей, компанию подстерегают и внешние. Слишком много разработчиков в последнее время отказываются от «движка» второго Quake в пользу Unreal.

АНОНСЫ

Поступила новая информация от Melbourne House и Beam International, касающаяся футуристического гоночного симулятора DethKarz. Действие игры происходит в конце XXV века в некоем урбанизированном мире. Игрокам придется пройти на своих средствах передвижения не одну трассу, попутно уничтожая всех встречных и отбиваясь от соперников. Как всегда, обещается отменная графика и визуальные эффекты, максимально использующие возможности 3Dfx. Выход игрушки намечен на ноябрь этого года.

Кстати, весьма интересна так же и ситуация с долгожданным продолжением KKnD, второй частью игры – Krossfire. Дело в том, что игра появилась на азиатском рынке уже несколько месяцев назад, а официальная премьера в Европе и Северной Америке состоится лишь в сентябре этого года.

***

Компания Cavedog Entertainment, родитель одной из лучших стратегий в реальном времени, игры Total Annihilation, похоже, тоже ударилась во всеобщую гонку по созданию «своей кваки» Официально было объявлено о разработке новой игры Amen: The Awakening, трехмерной стрелялки в стиле Quake. Но этого авторам показалась мало, и они включили в игру элементы приключения (этим сейчас каждый второй «грешит») и, что более интересно, головоломок (вот это уже что-то новенькое – чтоб puzzle в Quake'е...). Последнее вообще представляется как-то с трудом. Ну, допустим, завалили мы монстра, начали обшаривать карманы, и тут бац – на кошельке кодовый замок-головоломка. Начали вы ее решать, тут прибежали монстры и застали вас за этим неблагопристойным занятием. В принципе, головоломки вполне могут оказаться частью окружения, но и тут авторы обещают абсолютно реалистичный мир: метро, аэропорт, военные базы, госпиталь и т. п. И где тут, спрашивается, можно найти подходящий материал для головоломок, чтобы они органически вписывались в пейзажи (хотя бы как в Ларе...). Взламывать турникеты метро или подбирать код на замке в воротах базы? Сомнительное удовольствие. Но поживем – увидим.



***

Похоже, что в последнее время только ленивый не лицензирует технологию Unreal. Вот и компании GT Interactive и Oddworld Enhabitants, создатели потрясающего по своей странности и необычности мира Oddworld, недавно объявили, что следующая часть Oddworld Quintology будет сделана именно на этом движке. Помните приключения веселого Эйба в его «Одиссее»? Так вот, они продолжаются! Теперь наш герой будет путешествовать в полностью трехмерном мире (благо, «движок» позволяет), а сама игра расценивается авторами как трехмерная «бродилка», «стрелялка», аркада, приключение и ролевая игра (интересно, почему они в пресс-релизе еще авиасимулятор и имитатор рыбалки не упомянули?). Согласитесь, довольно сложно представить Abe's Oddysee с видом от первого (или от третьего) лица.

Кстати, специально для любителей классической платформенной бродилки: этой осенью появится Abe's Exoddus, являющийся прямым продолжением «Одиссеи» и содержащий лишь незначительное число нововведений в игровом процессе.

***

Интересное сообщение пришло от Activision. Компания все-таки решила выпустить Quake 2 для платформы Sony PlayStation, что стало само по себе большой неожиданностью: никто и не ожидал появления этой игры именно на этой платформе, так как первой части на SPS так и не появилось. С другой стороны, данное решение Activision можно считать безусловно правильным: обладая правами на все продукты iD до конца этого века, но осознав, что iD, в связи с недавними заявлениями Джона, вряд ли выпустит что-то стоящее для одного игрока (хотя, повторюсь, кто его разберет), Activision решила выиграть как можно больше на текущих продуктах путем распространения Quake 2 среди широких масс игроманов. Что, по большому счету, это можно только приветствовать.

***

Компания DMA Design, создатель стопроцентного хита Grand Theft Auto, объявила о начале работ над новым проектом, коим станет игра с достаточно странным названием Wild Metal Country. Смесь «стрелялки» и стратегии в реальном времени становится все более популярной среди разработчиков, вот и DMA решила внести свою лепту и создать свой вариант мрачного будущего. Авторы обещают (как обычно) усиленное внимание к деталям ландшафта и техники, последней будет просто огромное количество. Сюжет игры достаточно прост: авторы повествуют о мрачном будущем одного техногенного мира, где к власти приходят разумные машины и уничтожают род человеческий. И вот через несколько веков на планете появляются охотники. Одним из них и оказывается наш герой. Осознав, что единственный способ сделать планету вновь обитаемой – это лишить киборгов источников энергии, игрок вступает в борьбу. Плохо лишь то, что о таком способе захвата этого мира догадались и конкуренты.

Более интересно то, что DMA собирается создать не обыкновенную «стрелялку», совмещенную со стратегическим управлением (или наоборот, кому как больше нравится), а, скорее, полноценный имитатор каждого из средств уничтожения. Как уже стало традицией, обещается поддержка всевозможных 3D-ускорителей, игра по сети и выход к Рождеству.

***

Kalisto выпустила демоверсию готовящейся к выходу трехмерной «бродилки» в стиле незабвенного Tomb Raider. Игра 5th element, как можно догадаться из названия, создана по мотивам популярного художественного фильма Люка Бессона «Пятый Элемент». По заверениям авторов, игра будет максимально соответствовать духу фильма. Пока на это непохоже, на первый взгляд – обыкновенная «стрелялка». Может быть, все прояснится с выходом полной версии игры, который намечен на сентябрь этого года?

***

26 июля должна была появиться официальная демоверсия ожидаемого в народе 3D-боевика SiN. Компании Ritual Entertainment и Activision, похоже, решили шумно отметить эту дату, разместив на своих сайтах информацию о приуроченных к торжественному событию конкурсах и соревнованиях (конечно же, по сетевой игре в SiN), а так же о призах и других поощрениях скачавшим игру и при-

ступившим ко взаимному истреблению игроманам.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

«ХОРОШО-ХОРОШО»

Жаль, что мы больше не услышим этой знаменитой фразы Ивана Долвича – похоже, что его списали на пенсию. Как вы уже догадались, речь пойдет о второй части очень популярной в России Jagged Alliance. Да, Ивана больше не будет, но зато известие о том, что игра станет полностью русифицированной, поднимет настроение многим игроманам. Не так давно компания «Бука» подписала соглашение с Sir-Tech, производителем игры, и работа над локализацией уже идет полным ходом. Сам же Jagged Alliance 2 появится на двух CD-дисках в октябре этого года, одновременно с мировой премьерой. Розничная цена продукта составит порядка 30 долл.

«АМБЕР»

AMBER COMPANY

Ведя активную работу над «Лиатом» (о чем мы сообщали в прошлом номере), компания «Амбер» продолжает заниматься локализацией игр своего давнего партнера, французской компании Cryo. Пока известны только рабочие названия игр – Версаль, Египет и Китай. Как и предыдущие проекты Cryo, по жанру все три игры являются историческими приключениями с высококачественными графикой и звуком, созданными по технологии OMNI 3D и OMNI-SINC.

«Амбер» также практически завершил локализацию ролевой «стрелялки» (если ее можно так назвать) Ubik, о которой мы писали в прошлом номере. Уже в самом ближайшем времени игра должна появиться на прилавках магазинов.

«ВОЙНА И МИР»

Недавно между компаниями TopWare и Snowball Interactive подписано соглашение о сотрудничестве, результатом которого станет скорый выход в России под торговой маркой Snowball Productions полностью русифицированной версии стратегии Knights & Merchants. По словам Сергея Климова, продюсера Snowball Interactive, игра появится на российском рынке под названием «Война и мир». По своему жанру и дизайну игра напоминает некую смесь Settlers, Warcraft и Seven Kingdoms. Подробно об этом проекте мы говорили в прошлом номере, остается лишь добавить, что русская версия игры создается совместно с ElectroTECH Multimedia и появится в начале сентября этого года.



ONE FOR THE ROAD

7 июля компания «Бука» провела презентацию своей новой игры «Вангеры», которая теперь уже появилась в продаже. На организованной пресс-конференции присутствовала команда разработчиков KD-Labs, которые специально приехали из Калининграда в Москву ради такого события, чем несказанно обрадовали собравшихся журналистов, позволив, к тому же, завалить себя вопросами. Похоже, что каждый из присутствовавших вынес из этой беседы что-нибудь интересное.



SOFT CLUB

Получив на прошедшей в мае выставке Аниграф '98 приз «За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России», компания Soft Club, похоже, решила еще раз всем доказать, что она достойна этой заслуженной награды. Причем делать она это будет путем частичной локализации ряда самых хитовых проектов. Так, например, в сентябре вслед за мировой премьерой планируется выпустить на российский рынок ролевую игру с элементами приключений Thief: The Dark Project, создаваемую компаниями Looking Glass и Eidos. В конце июля должен был появится частично локализованный вариант Army Men, некое смешение аркады со стратегией. Но самым интересным является, пожалуй, то, что в августе в России должна появиться сверхпопулярная ролевая игра Final Fantasy 7, продукт компании SquareSoft, издаваемый на PC компанией Eidos. Игра, являющаяся абсолютным лидером по числу продаж, уже больше года не сходящая с первых строчек хит-парадов для платформы Sony PlayStation, наконец-то появится на персональном компьютере и, что самое главное, станет более доступной для русскоязычных пользователей благодаря частичной локализации.

Ну а для тех, кто ждет появления игр, полностью переведенных на русский язык, тоже есть приятная новость. Действуя в рамках соглашения с Electronic Arts, компания Soft Club сообщила о том, что работы по локализации нового проекта Maxis, долгожданного Sim City 3000, идут полным ходом, и игра, первая из намеченной цепочки подобных проектов совместного сотрудничества двух компаний, появится уже в октябре 1998 года.

РАЗДАЧА СЛОНОВ

30 июня 1998 г. компания «Никита» провела среди зарегистрированных пилотов Parkan очередной розыгрыш призов. Главный приз, компьютер с процессором Intel Pentium II, достался 11-летнему Прокудину Тиме из Москвы (регистрационный номер 23073528).



ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

На следующий день после вышеотмеченного праздника на одном из самых популярных и уважаемых игровых серверов The Adrenaline Vault самым неожиданным образом появился российский флаг. Прояснить ситуацию помогла статья главного редактора сайта, Эмиля Паглиаруло (Emil Pagliarulo), в которой он дает подробный анализ двух проектов известных российских компаний. Первым является Parkan компании «Никита». Описывая все достоинства игры, автор лишь пожалел о том, что она так и не вышла за пределами России, и выразил надежду, что обязательно найдется издатель для этой игры на Западе. Вторым же описываемым проектом была анонсированная на E3 тактическая «стрелялка» Private Wars от компании TS Group. Надо полагать, что последний проект вызвал на западе очень широкий интерес, так как даже на Avault'е появилась статья, содержащая подробный разбор ожидаемой игры. Вообще, такой чести была удостоен, кроме Private Wars, лишь проект компании «Никита» «Железная Стратегия», анонс которого недавно также появился на этом игровом сайте.



Сама дискуссия была начата несколькими днями раньше, и статья Эмиля стала частью общей темы, содержание который можно охарактеризовать как спор о том, насколько сильно влияют европейские компании-разработчики на североамериканскую игровую индустрию. Нам бы их проблемы...

Будем надеяться, что все обстоит именно так, как пишет главный редактор The Adrenaline Vault, и Россия действительно «становится воистину благодатной почвой для новых оригинальных и восхитительных компьютерных игр».

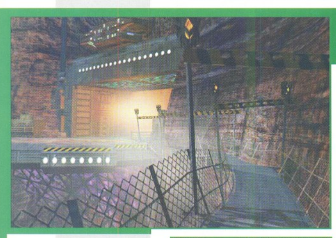
■

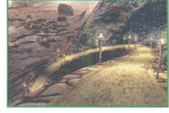


DARK SIDE OF THE MOON

Разработчик Southpeak Interactive
Издатель Southpeak Interactive
Выход ноябрь 1998 г.
Жанр приключения

«Обратная Сторона Луны» – здесь имеется в виду не обратная сторона той Луны, о которой вы подумали. Действие новой игры Southpeak Interactive происходит далеко от Земли, в местечке под названием Luna Crysta, где ведутся исследования в области горной промышленности. На планете обнаружены огромные запасы руд ценных металлов и не менее ценных минералов в горных породах. Стратегический потенциал той луны колоссален, а там, где грандиозные барыши, там правит беззаконие. Вы выступаете в роли Джейка Врайта (Jake Wright), предприимчивого молодого человека, родной дядюшка которого работал на этой планете и после своей смерти оставил племяннику таинственное завещание, состоящее из зашифрованной записки и видеопленки. Из них Джейк узнаёт, что дядя нашел в пещерах что-то необычное, нечто, которое к тому же послужило причиной его смерти. В роли Джейка вы должны будете выжить в дикой атмосфере колонии, перехитрить свою жадную сестру, которая почему-то полагает, что завещание должно принадлежать ей, найти сокровища, разоблачить виновных в смерти любимого дяди и буквально зарыться вглубь, под поверхность планеты, чтобы раскрыть истинную тайну Luna Crysta. Создателем этого невероятно закрученного сюжета является небезызвестный Lee Sheldon, автор и продюсер нескольких телевизионных шоу, включая Star Trek: The Next Generation. Он, в частности, утверждает, что, когда мы с вами докопаемся до истины, произошедшее перевернет все наши взгляды на жизнь.





Игру Dark Side of the Moon открывает ролик, где мы видим дядю Джекоба, удирающего от двух живых теней и Цефеида (местный зверь). Странно, но Джекоб предпочитает совершить самоубийство, только не отдаться в лапы монстрам. После этого действие переносится на борт космического челнока, отправляющегося с Земли на Luna Crysta, где наш герой знакомится с обворожительной молодой женщиной по имени Кит Феррис (Kit Ferris), работающей в казино Brave Hope, а также с Оливером Вистлером (Oliver Whistler), который отправляется на эту загадочную Луну в поисках удачи и счастья. Он из тех, кому нельзя доверять, и вообще довольно скользкий тип. По прибытии в колонию вы встречаете мальчика-мутанта, получеловека-полуцефеида по имени Лонди (Londie), который почему-то скрывается от охраны. Не успев оглянуться, Джейк становится свидетелем убийства, в котором его же и обвиняют. Другой свидетель, Кит, таинственным образом исчезает в самый неподходящий момент.

Так как Dark Side of the Moon – игра приключенческая, то в ней вы встретите много других персонажей. Например, Говарда Джаноуса (Howard Janous), главного администратора мегакорпорации Brave Hope, которая управляет колонией. Он хочет, чтобы вы думали, что смерть дяди была несчастным случаем. Наивный! Еще один интересный тип – управляющий казино Hunter. Он может послужить неплохим источником информации, хотя ее достоверность иногда вызывает некоторые сомнения. Gilly Ansidine – престарелый шахтер, лучший друг вашего дяди. Его помощь в похождениях под землей будет неоценима.

Что касается сюжета, то тут все более менее ясно. Теперь поговорим о не менее важном аспекте, который называется gameplay. Авторы обещают, что их творение будет соответствовать всем канонам жанра и в то же время не будет ограничено лишь скитаниями по планете. Играющие могут исследовать обширные просторы Luna Crysta, общаться абсолютно со всеми персонажами, взаимодействовать с окружающей средой, решать головоломки и много чего еще делать. Окружающая обстановка будет динамичной, то есть в зависимости от действий игрока она будет тем или иным образом изменяться. В игре вам предстоит попутешествовать через туннель, который, кажется, не имеет конца, спасти Кит из лап похитителей, бороться со странными существами, включая хамелеоноподобных кристаллических волков, ужасных каменных паразитов и гигантских скорпионов (размерами превосходящих Fallout'овских). К сожалению, в вашем распоряжении не будет никакого мощного оружия, поэтому все эти проблемы придется решать преимущественно мозгами.

Графический движок игры построен по технологии Video Reality Technology, которая, как вы знаете, призвана смешивать живое видео с предварительно отрендеренными объектами, чтобы создавать фотореалистичные трехмерные окружающие среды и обеспечивать полную свободу передвижений. Этим, по-моему, все сказано. Системные требования невысоки по сегодняшним меркам: Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95.

DARK VENGEANCE

Разработчик Reality Bytes
Издатель GT Interactive
Выход конец 1998 г.
Жанр action от третьего лица

Раньше эльфы и люди мирно жили бок о бок. Но часть эльфов нарушила мирное течение жизни, обратив свои силы против людей. Наказание было ужасно: отныне и во веки веков они и их потомки лишались возможности видеть



рождение нового дня. Их отправили жить в подземные пещеры. Со временем они научились жить там, получив название Темных эльфов. Поколение за поколением росли в подземельях, копя ненависть к обитателем поверхности. А маги, провидцы и старейшины должны были зорко следить за

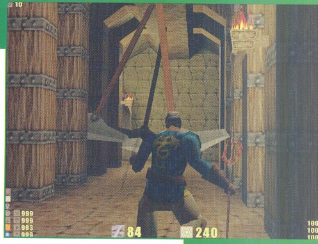


тем, чтобы не исполнилось древнее пророчество, гласившее – Темные эльфы вернутся, грядет месть Тьмы.

Так и произошло. Силы зла в лице Проклятого (Cursed One) закрыли солнце, и мир погрузился в бесконечную магическую Тьму.







Привыкшие к жизни без солнца, Темные эльфы стали хозяевами ослепшего мира. Разрушить их чары и отвести нависшую угрозу – вот задача, которую необходимо решить.

Игра находится в разработке уже более двух лет, и первоначально планировалось ввести десять различных персонажей. Однако потом разработчики решили, что гораздо лучше представить на выбор только пятерых, но каждого с ярко выраженной индивидуальностью, чем толпу стандартных бойцов и магов, отличающихся лишь именами да внешностью.

Перед нами гладиатор, друид, фокусница, колдун и варвар. У каждого из них личные претензии к эльфам, побуждающие их вступить в борьбу. Гладиатор Nanoc намерен восстановить справедливость в отношении своей сестры, фокусница Kite мстит за близкого человека. Noctune, женщина-друид, представляет Светлые силы – ее цель состоит в спасении мира от Тьмы, поэтому личная разборка с Темными эльфами отходит для нее на второй план.

Не каждый из героев движим благородными порывами. Колдун Jetrel посвятил свою жизнь занятиям Черной магией – и именно так он потерял свое лицо. Теперь он вынужден постоянно ходить в маске, но не потому, что стесняется своей новой внешности, просто рваные тряпки – единственное, что придерживает мускулы на костях его черепа. На борьбу с Темными эльфами его подвигла жажда мести – в тот день, когда Проклятый погрузил мир в вечный мрак, колдун как раз собирался вызвать из преисподней могущественного демона по имени Aggasogoth. Дети ночи, демоны, прокляты и обречены вечно бояться солнечного света. Колдун проводил обряд вызывания под тенью огромного дуба в полдень – и демон был заключен в пространство, очерченное тенью дерева. Но светило погасло прежде, чем маг успел наложить на демона магические цепи, и тот вырвался на свободу.

Источником силы волшебника является все существующее в мире зло – войны, голод, болезни. Однако для того, чтобы питаться Темными силами, он должен всегда сжимать в руках свой посох, который выполняет роль энергетического канала.

Каждый персонаж имеет свое оружие, заклинания и особые предметы (например, ловушки у фокусницы), следовательно, собственную стратегию и тактику. Гладиатор предпочитает контактный бой – он единственный из персонажей, кому доступны лучшие доспехи и наиболее мощное оружие. Маг и выросший в лесах варвар предпочитают дистанцию, пользуясь соответственно заклинаниями и стрелково-метательным оружием. Друид использует магию природы, позволяющую на время увеличивать свои физические способности. Фокусница старается не ввязываться в бой, а с помощью ловушек, порошков, склянок и различных приспособлений отвлекает внимание противника, продвигаясь к своей цели. В игре более 40 видов оружия и заклинаний. Набор монстров на уровне и их расположение также находятся в зависимости от того, за какой персонаж вы играете. В ходе игры будет происходить развитие характеров персонажей, их моральное взросление. Персонаж совершенствуется физически, повышая свои способности – скиллы.

Среди противников будут пауки-воины, огромные летучие мыши, зомби, похищающие сердца.

Игровой процесс совмещает напряженные бои в стиле Quake и исследование территорий а ля Tomb Raider. В игре также используются элементы файтинга – вы сможете блокировать удары противника. Игра состоит из 20 уровней, причем первый для каждого из героев будет своим. На остальных предусмотрены особые подробности, которые будут доступны только одному из пяти персонажей в соответствии с посвященной ему сюжетной линией. Разработчики предусмотрели и редактор – с его помощью можно создавать не просто отдельные уровни, но целые игровые миры. Действие происходит как в помещениях, так и вне их, причем вы не заметите перехода между ними. Неинтерактивные вставки органично вплетены в игровой процесс – то, что начался ролик, вы поймете лишь потому, что на некоторое время потеряете контроль за персонажем. Закадровый текст поможет вам правильно понять ситуацию – если достаточно знаете английский, конечно – и уточнит детали очередного задания. Некоторые квесты вы будете получать прямо по ходу миссии.

Каждый персонаж состоит из 500–600 полигонов, тогда как монстры в зависимости от их размера – от 300 до 700 полигонов. Это обеспечивает высокую детализацию, красивую анимацию и серьезные системные требования.

Особое внимание уделено реалистичности изображения движений – даже если речь идет о выдуманных монстрах, они будут передвигаться так, как делали бы это, существуя на самом деле. Во взаимодействии героев с разнообразной игровой средой будут тщательно учитываться физические законы, в том числе и распространение световых лучей.

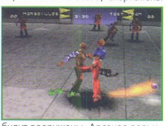
DEAD BALL ZONE

Разработчик Rage Software
Издатель GT Interactive
Выход осень-зима 1998
Жанр футуристический спортивный симулятор

DBZ – так называется спорт середины XXI века. Соревнование



проходит между двумя командами, в каждой – по восемь игроков. Суть игры в том, чтобы любой ценой забить мяч в ворота противника. Победа в игре зависит от быстрого выполнения маневров на поле, но помимо этого, спортсмены



будут вооружены. Арсенал варьируется от бензопилы до бомб и стрелкового оружия. Слова «любой ценой» надо понимать буквально.

Важен не только сам факт попадания, ценится в первую очередь сложность броска. Это именно тот случай, когда требуется не только количество, но и качество. Возможность забить мяч зависит от многих обстоятельств – угла атаки, силы и расстояния удара. Также вы сможете выбирать тип удара по мячу. Чем красивее бросок, сложнее техника его проведения, тем выше счет. Игра идет на время – по прошествии определенного отрезка времени очки подсчитываются и так определяется победитель.

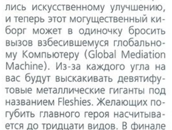
Вам предлагают два типа игры. Во-первых, режим Tournament. Вы выступаете в роли менеджера: команда находится на самой низшей ступени рейтинга, а вам нужно довести ее до самых вершин, то есть достичь первого места в интернациональной лиге. Во-вторых, режим быстрой игры – он позволяет провести отдельный матч с уже готовой командой. Если вас это не устраивает, можно сохранить команду, тщательно натренированную в режиме Tournament, и использовать ее в Quick Play.

DEAD UNITY

Разработчик Aramat Productions
Издатель THQ
Выход ноябрь 1998
Жанр action/adventure

Эта игра, предназначенная как для PC, так и для PlayStation, во многом продолжает традиции Crusader: No Remorse.





Когда-то Works был человеком, но потом его физические и ментальные способности подверглись искусственному улучшению, и теперь этот могущественный киборг может в одиночку бросить вызов взбесившемуся глобальному Компьютеру (Global Mediation Machine). Из-за каждого угла на вас будут выскакивать девятифутовые металлические гиганты под названием Fleshies. Желающих погубить главного героя насчитывается до тридцати видов. В финале вам предстоит схлестнуться с самим Компьютером – многие полагают, что победить его невозможно в принципе...

Однако и у нас есть весомые аргументы в этом споре – более ста видов оружия и различных приспособлений, усиливающих его действие. Разработчики отдали дань здравому смыслу – вы не сможете таскать на себе весь арсенал, какого бы навороченного киборга из вас не сотворили. Поэтому Works получает в свое распоряжение Automatic Reconfigurable Munitions – специальное устройство, позволяющее иметь при себе лишь необходимое снаряжение, а в случае необходимости оперативно сменить его. Любителей реалистичности также порадуют вдребезги разбивающиеся окна, следы от пуль, появляющиеся в стенах после перестрелок, возможность воочию увидеть, как день переходит в ночь.

Игровое пространство составляют более 400 сцен – подземная дамба, завод по производству роботов, который уходит глубоко под скалу, 250-этажный небоскреб. Именно сцен, а не уровней или миссий, т. к. игра состоит из ряда статичных экранов с заранее просчитанным изображением. Это позволяет добиться необычайной красоты и детализации фонового изображения. Хотя часто платой за такое великолепие становится то, что главным героем неудобно управлять, на этот раз подобных сложностей возникнуть не должно – разработчики используют движок Unity-Engine, специально созданный, чтобы обеспечить правдивое изображение движения в трехмерном мире, несмотря на статичность фона. Добавьте к этому тщательно продуманную работу камеры – это очень важно, ибо именно положение камеры обычно является слабым местом игр с



заранее обсчитанными отдельными экранами.

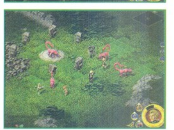
Вам не успеет наскучить музыкальное сопровождение – композиторы приготовили 40 минут оригинальной музыки, особенно подчеркивая, что по-настоящему сочиняли ее (т. е. писали вручную, а не составляли на компьютерном синтезаторе). Игра располагает захватывающим разветвленным сюжетом. В зависимости от того, какие действия совершит игрок в критические моменты, его ждет тот или иной финал.

DUEL: THE MAGE WARS

Разработчик Mythos Games
Издатель Virgin
Выход октябрь 1998
Жанр стратегия

Игра разрабатывается создателями серии X-COM и предлагает необычную трактовку жанра стратегии. Действие происходит в давние времена, когда волшебники изучали магию Разрушения и стре-





мились с ее помощью овладеть миром. Вы выступаете в роли колдуна, чьи способности вырастают со временем. Основная из ваших возможностей – вызов монстров, которые будут атаковать врагов. Это заменит привычный для жанра процесс производства боевых машин и тренировки солдат. Всего в игре доступно более 20 существ, а также около 30 разрушительных заклинаний. Последние вы сможете также усиливать путем комбинирования.

Действие игры происходит в трех фэнтези-мирах, в основу которых положены реально существовавшие культуры – кельтская, древнегреческая и европейское Средневековье. Вам предстоит исследовать и завоевать более 30 регионов, познав баланс Хаоса и Порядка. Действие будет происходить на трехмерных ландшафтах, которые можно деформировать. В качестве оппонентов выступят как

магические силы, так и просто огромные твари, а под конец вы сразитесь с владыками этих царств – Overlords.

GRAND PRIX LEGENDS

Разработчик Sierra Sports
Издатель Cendant
Выход начало августа 1998
Жанр автосимулятор

Некоторое время назад руководство компании Sierra объявило о слиянии нескольких своих разработчиков, а точнее, разработчиков спортивных игр (Front Page Sports и Papyrus) под одну общую марку, которая стала называться



Sierra Sports. Первой игрой этого филиала будет Grand Prix Legends. Ее созданием занимается команда разработчиков, работавшая ранее в Papyrus.

Новый автосимулятор будет повествовать нам о старых временах, точнее, о розыгрышах Гран-При, начавшихся в 1967 году. Возможно, что те автомобили были несколько медленнее современных, зато они не требовали такого количества механиков – одного на каждую гайку. Управлять машинами было сложнее, и водители, соответственно, были профессиональнее.

Авторы анонсируют потрясающую графику, которой не было, да и не могло быть в старых симуляторах, не ускоренных аппаратными средствами. Трассы будут детально проработаны, ни одна мелочь не ускользнет от кисти художников, так что красивые трибуны, зрители на них, реалистичные обочины трасс и живописные фоновые картинки нам обеспечены. Асфальт будет похож на асфальт, а в зеркалах заднего вида мы увидим убегающую назад дорогу. При перегреве двигателя он может взорваться: валящий из него дым, всполохи взрывов – все будет выглядеть как настоящее. Помимо пиротехнических спецэффектов, разработчики обещали смоделировать движения водителя за рулем автомобиля: отклонения при поворотах, подскоки на буграх и кочках (асфальт в те времена был не всегда и не везде ровный) и другие.



На настоящий момент игра поддерживает два графических чипсета, обеспечивающих ускорение графики – это 3Dfx и Rendition. По выходе окончательной версии, возможно, их будет больше. С технологиями OpenGL и Direct3D обстановка пока не ясна. Но известно, что в Grand Prix Legends можно будет играть и без 3D-ускорителя.

Большое внимание в описываемом продукте было уделено моделированию движения автомобилей по трассе. Авторы попытались учесть влияние на гонку всех конструктивных особенностей машин – от ширины колес до разницы в весе. Кстати, учитывается даже такая, казалось бы, мелочь, как уменьшение веса автомобиля по мере расхода горючего.

Искусственный интеллект искусственных гонщиков искусственных автомобилей на искусственных трассах должен практически превзойти интеллект реальных людей. Что касается управления автомобилем, то в это как раз поверить нетрудно (все-таки полностью сосредоточиться на такой скорости может только человек без нервов или не человек). А вот что касается азарта и хитрости, то тут еще надо посмотреть на игру. В любом случае вам предложат до 8 реальных соперников по сети.

Минимальные системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95.

GUNMETAL

Разработчик Mad Genius Software
Издатель Mad Genius Software
Выход август 1998 г.
Жанр аркада

Mad Genius – маленькая компания, основанная в 1996 году в Ванкувере и руководствующаяся в своей работе весьма интересными принципами, которые, по замыслу ее работников, должны сильно влиять на качество создаваемых игр. Первый – создание хорошей игры более важно, чем своевременное прибытие на работу и убытие с работы. Второй – непосредственный разработчик игры должен получать львиную долю дохода с нее. Третий – если проектировщикам нравится играть в свою игру, то скорее всего и покупателям это также будет приятно.



Так как компания относительно молода, то Gunmetal на сегодняшний день будет самым крупным ее проектом. Авторы обещают соединить в новой игре стратегию и стрелялку от первого лица.



Действие Gunmetal разворачивается в отдаленном будущем, где огромные многонациональные корпорации заменили правительства государств. Вы должны будете попытаться спасти одну из них от внедрения программы искусственного интеллекта, грозящего непредсказуемыми последствиями. Выполнять эту благородную миссию придется в роли командира танка, приписанного к части Имперской Бронированной Армии Nataka (именно так называется корпорация, которую вам предстоит спасти), и в роли пилота RPV (дистанционно пилотируемого летательного аппарата).

Окончательная версия игры будет содержать более 25 основных миссий (каждая с оригинальным музыкальным треком!), несколько секретных уровней и, конечно же, Deathmatch-уровни. Предполагаются миссии как внутри помещений, так и на свежем воздухе; места для разборок подобраны со вкусом – города, руины, военные базы, а также глубокий космос и дно морское. Вам противостоит разнообразная вражеская техника и системы безопасности. Задания в миссиях довольно разнообразны. Например, обезвреживание ядерных боеголовок, побег от врагов через горящий космопорт или телепортация недостроенного боевого крейсера противника на... Солнце (с целью его уничтожения, конечно). Арсенал играющего содержит более 25 видов оружия и других техногенных штуковин, включая пулеметы,

управляемые ракеты, лазеры, мины, а также радар, генераторы силовых защитных и разрушающих полей, голографические приманки (привет Duke Nukem 3D!), вирусные гранаты и даже ядерные боеголовки.

Gunmetal предъявляет по нынешним временам очень низкие требования к системе (Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95 или DOS). Если обратить внимание на картинки, то они действительно не впечатляют. Пока. На момент выхода, как обещают разработчики, игра будет поддерживать 3Dfx со всеми вытекающими отсюда спецэффектами. Впрочем, авторы утверждают, что даже их обычный движок очень неплох. Что ж, дождемся игру – увидим.

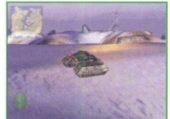
HOSTILE WATERS

Разработчик **Rage Software**
Издатель **GT Interactive**
Выход **январь 1999**
Жанр **стратегия**

Совсем недавно Rage Software выкинула на рынок продукт под названием Incoming, который по-



лучил весьма положительные отклики в игровой прессе Европы. Многие современные компании-разработчики игрового софта стоят перед вопросом: что делать после выпуска удачного продукта? Здесь есть несколько путей: можно начать делать его продолжение, присвоив очередной порядковый номер, можно заняться изготовлением бесчисленных add-on'ов и, наконец, можно, взяв за основу имевший успех движок,



попробовать сделать на нем какую-то новую игру. В Rage Software решили пойти по третьему пути. В то время как все ждали объявления о начале работ над Incoming 2, компания заявила, что будет делать совершенно новую игру на основе уже проверенного движка.

Hostile Waters будет неким гибридом, соединяющим в себе стрелялку со стратегическим планированием, и управление ресурсами, больше свойственное стратегиям в реальном времени. Очевидно, в некотором смысле будущую игру можно сравнить с Uprising и Battlezone.

Действие в Hostile Waters разворачивается на борту авианосца, который служит для ваших боевых единиц одновременно и стартовой площадкой, и заводом по их производству. Играющие смогут управлять любым транспортным средством, находящимся под их командованием, но только одним в данный конкретный момент времени. Чтобы выполнить некоторые миссии, вам действительно придется воспользоваться различными аппаратами для убийства. Немалую роль, как уже было сказано, играет здесь стратегия: вам придется изучать карту боевых действий, строить новые юниты и вооружать их, а затем и управлять ими. Игра будет происходить в перспективе от 3-го лица с камерой, установленной чуть выше и сзади вашего транспортного средства.

Hostile Waters состоит из миссий (всего их 20), в каждой из которых играющему предстоит выполнить определенное задание. Предметы, добытые в одной миссии, будут доступны в дальнейших. В вашем распоряжении будет 12 транспортных средств, каждое из которых имеет сильно отличающиеся характеристики и большой выбор оружия. По мере прохождения уровень сложности миссий повышается.

Вы контролируете происходящее с помощью двух экранов. Первый – это экран управления авианосцем. Здесь вы можете строить транспортные средства, навешивать на них оружие, восстанавливать при необходимости и отдавать приказы некоторым из них. Второй – это непосредственно трехмерный мир, где вы управляете отдельной боевой единицей.



На новый уровень реалистичности игра поднимает моделирование окружающей среды: переходы дня в ночь и обратно, приливы с отливами, влияние погоды на окружающий ландшафт (например, трава после сильного дождя станет мокрой, как и должно быть). Сильный ураган может сделать ваш вертолет неуправляемым, а танк скатится по грязному мокрому склону после очередного попадания ракеты.

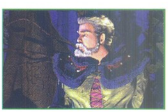
Оригинальной будет в Hostile Waters и система искусственного интеллекта дружественных войск. В начальных миссиях юниты будут иметь ограниченный набор команд, который расширится по мере прохождения игры.

Авторы обещают потрясающую графику (лучше, чем в Incoming), качественные спецэффекты и продвинутый сюжет. Все это должно работать на Pentium 166, 16 Mb RAM, Windows 95 с 3D-акселератором.

LANDS OF LORE 3

Разработчик **Westwood Studios**
Издатель **Virgin**
Выход **осень–зима 1998**
Жанр **RPG/adventure**

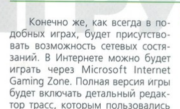
Сказочная страна Gladstone, расположенная на берегах Озера Страха. Здесь, как ни в одном другом месте под небесами, в умиротворении сходятся магические астральные потоки, неся успокоение и гармонию. В течение многочис-



ленных веков Dracoid'ы, Thomgog'и, эльфы, люди и несчетное количество других существ находили свою дорогу в Глэдстоун. Даже древние боги в минуты отдохновения от небесных дел избирали его своим прибежищем.

Но благоприятное расположение привлекало не только добрых людей. Противостояние между могущественными магами – Wizard'ами и Sorcerer'ами, постоянные стычки солдат Глэдстоуна с Темным Воинством разрывали страну изнутри, в то время как прочность ее границы постоянно испытывали иноземцы. Глэдстоун становится полем битвы между Добром и Злом.

Тяжкое положение усугубляется смертью славного короля Ричарда, предательски отравленного злобной колдуньей по имени Sco-



tia (как видите, третья часть игры не столько продолжает вторую, сколько возвращает нас к первой). Начался новый спор – теперь уже за трон. К тому же Дракл, великий пророк Глэдстоуна, последний из Древних, покинул мир живых. Теперь, кажется, невозможно остановить наступление Хаоса.





Вы выступаете в роли парнишки шестнадцати лет по имени Copper – племянника короля Ричарда. Ужасные чудовища из преисподней, подвергшие атаке ваш мир, похищают вашу душу и жизнь отца и братьев. Только волшебство магического Рассвета позволяет вашей лишенной души оболочке оставаться по эту сторону бытия.

Однако решение личных проблем – лишь часть стоящих перед вами задач. Единственный законный претендент на трон, только вы можете навести порядок в королевстве. Но далеко не все желают видеть в вас короля. Ибо вы наполовину Dracoid, что не всем по вкусу; другим же не нравится то, что наполовину вы человек.

Вы должны спуститься в провалы Тьмы, вернуть свою похищенную душу и доказать свое право на трон. Игра на время, не успеешь – потеряешь не только трон, родственников, но и свою бессмертную душу.

По мнению разработчиков, они учли все недоработки второй игры и устранили их. Очевидно, в игре будет использоваться знаменитая Westwood'овская воксельная технология, примененная в Blade Runner. По-прежнему все связывает крепкий сюжет, огромное количество загадок и головоломок, требующих нестандартных решений.

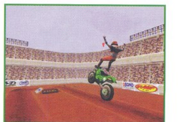
MOTOCROSS MADNESS

Разработчик	**Rainbow Studios**
Издатель	**Microsoft**
Выход	**октябрь 1998**
Жанр	**симулятор мотоцикла**

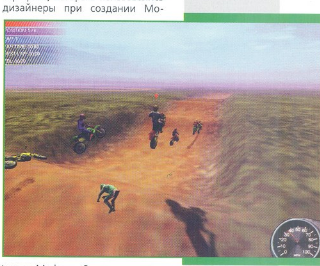
Похоже, что в один прекрасный день, придя в магазин за новой игрой, мы увидим на полках исключительно продукты Microsoft. Уже сейчас эта крупнейшая компания не испытывает особой конкуренции на рынке, например, офисных систем. Жалкие потуги антимонопольного комитета Соединенных Штатов хоть как-то поправить ситуацию выглядят смешными на фоне многомиллиардных барышей Билла Гейтса. Фирмы-разработчики игр, как правило, небольшие, и скупить их с потрохами Microsoft не составит особого труда. Такова мрачная картина, возможно, грядущей монополизации. Однако нельзя не отметить, что игры, выходящие под маркой Microsoft, в большинстве своем довольно неплохи, поэтому давайте будем думать о хорошем, ведь дурные мысли иногда материализуются.

Новая игра, разрабатываемая для Microsoft фирмой Rainbow Studios, обещает быть самым реалистичным на сегодняшний день симулятором мотоцикла-внедорожника. Эта реалистичность объясняется тем, что в программе реализованы две совершенно отличные друг от друга физические модели, одна из которых отвечает за движение мотоцикла по трассе, а другая – за его балансировку. Пересекаясь и дополняя друг друга, они должны будут обеспечить небывало точно соответствующее реальному поведение мотоцикла на дороге, т. е. на пересеченной местности (кросс все-таки). Третья модель будет отвечать за движения мотоциклиста. Учету подвергнется все или почти все: вес мотоцикла и водителя, влияние силы тяжести, скорости ветра, сопротивления воздуха и т. п. Все эти навороты должны дать почувствовать игроману, что он находится в седле настоящего мотоцикла. Авторы утверждают, что мы сможем почувствовать и ощутить самые незаметные и мелкие движения гарцующего под нами железного коня.

Графика в Motocross Madness должна соответствовать уровню реалистичности. Вам понадобится 3D-ускоритель, с помощью него будут отображаться снег, дождь, туман, другие погодные препятствия, а также надписи Microsoft на щитах вдоль трасс. Скорее всего, игра будет поддерживать технологию Direct3D.



Конечно же, как всегда в подобных играх, будет присутствовать возможность сетевых состязаний. В Интернете можно будет играть через Microsoft Internet Gaming Zone. Полная версия игры будет включать детальный редактор трасс, которым пользовались дизайнеры при создании Motocross Madness. Созданные пользователями треки можно будет помещать в Интернет с возможностью затем соревноваться на них. Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95, 3D-акселератор.



OR DIE TRYING

Разработчик	**Psygnosis**
Издатель	**Psygnosis**
Выход	**октябрь 1998**
Жанр	**acton/RPG с одним персонажем**

В городе Гали разразилась страшная эпидемия. Медицина была бессильна. Казалось, что никто не сможет спастись. Но древние предания гласили, что единственная панацея – это легендарная зеленая жемчужина. Добыть ее и привезти в город может лишь капитан Ламат и его прославленная команда.

На своем летательном аппарате Nautiflyus они отправляются в зловещую Запретную Зону, где, по слухам, и находится жемчужина. Но неожиданно их корабль попадает в некое силовое поле, природу которого не удается установить. Крушения избежать невозможно. Выбравшись из-под обломков, герои-приключенцы обнаружили, что находятся на крыше огромной



Башни Гибели. Так начинается долгий путь через бесчисленные этажи к подножию.

Сюрреалистическая атмосфера игры пропитана влиянием мифологии, фильмов жанра horror и романов Жюля Верна, а главный компонент здесь – страх. Для ролевой игры это нехарактерно – новизна концепции является заведомым плюсом ODT. Главная тайна коренится в цели ваших поисков – зеленой жемчужине. На самом ли деле она имеет только целебные свойства?



В команде капитана Ламата четверо. Каждый из них обладает персональным оружием, магическими возможностями, физическими способностями и тактикой боя. Вы выбираете одного из них. Капрал – большой спец по оружию, хорошо натренирован по особой военной программе. Женщина-воительница – хитрый, коварный, быстрый, несущий смерть боец. Силач – обладает необыкновенной силой и выносливостью, по складу характера одиночка. Мудрец-доктор – могущественный маг и целитель. По мере продвижения по игровому миру герои набираются опыта, увеличивают свои способности.

Чрезвычайно важной частью игры будет менеджмент вашего персонажа – развив не те способности, что было необходимо, вы не сможете одержать победу. Развитие пойдет по трем основным направлениям – физическое сложение, способность владения оружием и ментальные возможности.

Башня очень древняя, ее причудливая архитектура таит много загадок и опасностей. Фантастические существа-мутанты и механические ловушки ждут вашего первого неверного шага. Всего вам будут противостоять около 40 уникальных врагов, имеющих свои собственные слабости – голод, страх и т. п. Враги будут наделены также давно ожидаемой игроками возможностью действовать слаженной командой. Для заучивания разработано 16 спеллов, причем их использование не сводится к тупому извержению огненных шаров, а потребует стратегического мышления. Четыре вида смертельного оружия с девятью уровнями мощности (очевидно, имеет место возможность модернизации). Три равноправных типа поединков – рукопашный бой, дистанционное оружие и заклинания. Вам также предстоит освоить простейшие комбо – специальные бойцовские приемы, отличные для каждого из героев.

Предусмотрено 8 уровней, разделенных на более чем 7 секторов. Важным элементом игрового процесса будет исследование огромных территорий, а также решение характерных для ролевой игры головоломок. Каждый уровень будет представлять особый мир – со своей атмосферой, об-



становкой, врагами, ловушками и боссами, а также индивидуальной музыкальной темой и звуковыми эффектами в качественной CD-записи. Движение по игровому миру будет происходить быстро, свободно, на интуитивном уровне (т. е. не так, как в Hexen 2). Паузы загрузки между отдельными участками будут незаметны. И все это должно очень хорошо «бегать» – разработчики обещают около 30 «кадров» в секунду.

Сегодня никого не удивишь использованием Motion Capture, но на этот раз используются новейшие технологии в этой области, что позволит каждому из главных героев и боссов иметь индивидуальную манеру движения, вроде походки и жестов (игра идет от третьего лица).

Не забыта интерактивность уровней – все или, по крайней мере, многое можно разбить, причем имеется три степени повреждения. Сначала атакованный вами объект коробится, потом гнется и, наконец, уничтожается. Специально разработанная система освещения в реальном времени и динамичная камера.

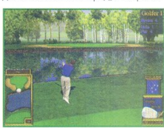
PETER JACOBSEN'S GOLDEN TEE GOLF

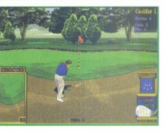
Разработчик	**Incredible Technologies**
Издатель	**Interplay**
Выход	**август 1998**
Жанр	**симулятор гольфа**

В настоящее время на игровом рынке не ощущается недостатка в симуляторах гольфа, и конкуренция здесь довольно велика. Поскольку фирмы-разработчики занимаются созданием таких игр, то из этого можно сделать один-единственный вывод – на них имеется спрос со стороны пользователей. Вот-вот должен выйти в свет очередной спортивный симулятор – Golden Tee Golf. То, что гольф – игра богатых, не является страшной тайной ни для кого, ну а с развитием компьютерной индустрии и у простых смертных появилась возможность прикоснуться к этому увлекательному миру путешествий по бескрайним гольф-полям. Правда, само путешествие авторами безбожно вырезается, но их можно понять: прогулка на живой природе ни в коей мере не сможет сравниться с прогулкой по экрану компьютера, даже при использовании самой современной трехмерной графики.

Golden Tee Golf приходит на платформу PC с игровых приставок, где существует уже давно и пользуется огромной популярностью, практически не выходя из десятки лучших игр. Графикой новый шедевр, издаваемый Interplay, блистать не будет, во всяком случае разработчики заявляют, что их творение будет несколько уступать лидерам в этом жанре Links LS и Jack Nicklaus Golf. Впрочем, игра будет поддерживать разрешения до 1024x768 с глубиной цвета High Color, а картинка может обрабатываться 3D-ускорителем. Нас ждут также различные спецэффекты: помимо вездесущего ветра, являющегося непременным атрибутом любого гольфа, здесь будет присутствовать еще и туман, а все объекты будут отражаться в воде.

Вместо графики авторы решили удивить нас интерфейсом, и, возможно, им это удастся. Очень простой и интуитивно понятный удар по мячу. Вы выбираете клюшку, изменяете в соответствии с ветром направление удара и... отводите мышку назад, вымеряя расстояние, которое должен проделать шарик, затем резко двигаете мышь вперед, контроли-





руя тем самым силу удара, от которой зависит траектория шарика. От траектории зависит, сможет шарик преодолеть задуманное расстояние или нет. Невероятно простое и гениальное решение. Отмеряемое расстояние вы сможете визуально наблюдать в окошке, расположенном в левом нижнем углу экрана, там же будет указано и максимальное расстояние, которое можно преодолеть с помощью данной клюшки. После удара в правом верхнем углу экрана появится другое окошко, демонстрирующее приближающийся к месту падения шарик. В общем, ничего лишнего, только то, что нужно, чтобы насладиться игрой.

Окончательная версия будет включать, к сожалению, всего три поля (по 18 лунок каждое): Pine Creek, Coral Ridge и Red Sands. Однако Incredible Technologies обещает время от времени выкладывать на свой сервер дополнительные поля. Кстати, все поля вымышленные, т. е. созданные дизайнерами, а не скопированные с реально существующих.

Звуковое оформление программы стандартное: пение птичек, плеск воды, подбадривающие выкрики зрителей и голос Питера Джекобсена за кадром, дающего полезные советы.

Интересно, что в Golden Tee Golf можно будет играть по модему вдвоем, а по локальной сети или через Интернет – вчетвером. Причем при игре через Интернет вы сможете переговариваться с соперниками через микрофон, так как игра поддерживает технологию iTalk. Замечу, что сие чудо программной мысли не требует для своей работы никакого дополнительного оборудования, если, конечно, у вас уже есть в наличии микрофон и звуковая карта.

Системные требования: Pentium 90, 16 Мб RAM, Windows 95.

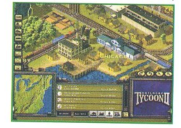
RAILROAD TYCOON 2: ON THE RIGHT TRACK

Разработчик PopTop Software
Издатель Gathering of Developers
Выход ноябрь 1998 г.
Жанр экономический симулятор

Если помните, оригинальный Railroad Tycoon принадлежал перу Sid'a Meier'a и пользовался уж никак не меньшей популярностью, чем Civilization. Однако, в отличие от последней, Microprose по неизвестным причинам отказалась делать продолжение этой довольно интересной игры. Так или иначе, а в настоящее время разработкой сиквела занимается компания PopTop Software, известная нам по обеим частям Heroes of Might and Magic, а также стратегией в реальном времени на тему Второй мировой войны Iron Cross. Возникает справедливый вопрос: почему же выход Railroad Tycoon 2 так затянулся? Дело в том, что выкупить права на эту торговую марку у Microprose PopTop смогла только сейчас.

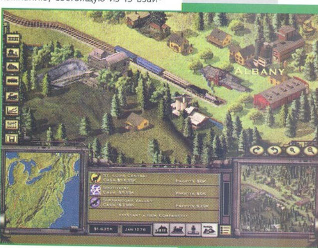
Вторая часть «Железнодорожного магната» мало чем отличается от оригинала в идейном смысле и представляет собой стратегию в реальном времени на тему борьбы с финансами. У вас на вооружении будут поезда, глобальные транспортные сети (не путать с WWW), а действие будет происходить в течение XIX и XX веков (начиная с 1804 года) почти на всех континентах планеты, за исключением, понятно, Антарктиды и, непонятно, Австралии. Пути зарабатывания денег очевидны: перевозка пассажиров туда, куда им нужно, и перевозка товаров туда, где на них есть спрос. Конечно, не все так просто. Начальная нехватка денег, неоплаченные кредиты, скупка акций вашей компании конкурентами и наоборот – все это будет присутствовать. Например, вы можете покупать на бирже акции преуспевающих компаний, которые будут приносить вам чистый доход или, если дела пошли неудачно, можно будет продать свою компанию и начать все сначала – открыть новое дело (раскрутиться, как сейчас говорят). Также можно будет нанимать менеджеров, помогающих вести дела. Один из них, например, сможет договориться о снижении налогов, другой по дешевке достанет новые электровозы, третий обеспечит вам низкооплачиваемую рабочую силу. По сравнению с первой версией, игра будет иметь гораздо более развитую финансовую систему.

Если Gameplay Railroad Tycoon почти не подвергся изменениям в новой версии, то графика была переработана полностью: 16-битный цвет, 3D-карты и разрешение 1024x768. Кстати, если у вас медленный компьютер (Pentium 133 и ниже), глубину цвета можно изменить на 8-битную. Собственный движок PopTop под названием S3D способен обрабатывать карты емкостью до 500.000 полигонов,



300.000 из которых могут отображаться на экране одновременно. Модели поездов (всего 50) и зданий выглядят очень реалистично, анимация также должна быть на высоком уровне.

Игра будет содержать от 20 до 30 карт разных размеров: от маленьких угледобывающих областей Соединенных Штатов до огромных транспортных сетей, охватывающих Азию и Европу. Помимо этого, разработчики обещают включить в свой шедевр целую кампанию, состоящую из 15 взаи-



мосвязанных сценариев. Каждый сценарий будет иметь предопределенную карту со своими отраслями промышленности (всего 34), установочные цели со сроками выполнения, некоторое количество компьютерных противников и, конечно же, финансовые ограничения. Когда вы пройдете кампанию и все отдельные сценарии, смело можете воспользоваться редактором карт, который разработчики любезно обещали включить в комплект поставки.

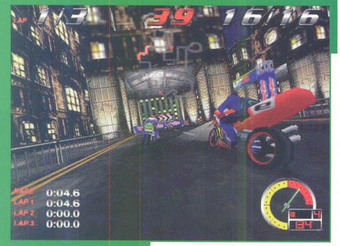
Railroad Tycoon 2 будет поддерживать игру до 16 человек через Интернет и до 32-х через локальную сеть. PopTop также прорабатывает вопрос о создании игровой сети в духе Battle.net. Минимальные системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM и видеокарта, способная прилично отобразить разрешение в 1024 на 768 точек.

REDLINE RACER

Разработчик Criterion Studios
Издатель UBI Soft Entertainment
Выход август 1998 г.
Жанр симулятор мотоцикла

Redline Racer – очередной (на данный момент их уже создано довольно много) симулятор мотоцикла, а точнее, мотогонок, разрабатываемый английской компани-

ей Criterion Studios (Sub Culture). Издаваться он будет очень известной фирмой, издателем и разработчиком игр для персональных компьютеров, UBI Soft Entertainment, знакомой нам по таким нашумевшим хитам, как POD и F1 Racing Simulation.



Вообще, развитие этого жанра в настоящее время идет семимильными шагами. Одна из последних игр на эту тему, Moto Racer (Electronic Arts), запомнилась великолепной графикой с поддержкой Direct3D, удобным интерфейсом и отличным Gameplay. Это при том, что игра пришла на PC с видеоприставок. Кстати, Electronic Arts скоро выпустит ее продолжение Moto Racer 2.

Как утверждают авторы, Redline Racer будет обладать очень качественной и красочной графикой и в то же время явится самым быстрым на сегодняшний день симулятором в смысле использования аппаратных средств компьютера. Вместе с тем новый мотосимулятор не будет зациклен на точном соответствии реальной жизни. Так, модели мотоциклов были созданы для игры дизайнерами и не являются точными копиями существующих. Вместо этого разработчики обещали передать атмосферу самих гонок, немало времени и нервных клеток уделив окружающей среде и проработке трасс. Будем надеяться, что как раз это обстоятельство в лучшую сторону отразится на играбельности.

Однако при всей нереальности использованных в игре транспортных средств, достойное внимание было уделено физическому моделированию движения мотоцикла по трассе, а также эффектам, возникающим при различных дорожных ситуациях вроде столкновений, наездов на искусственные и естественные препятствия, скользкого асфальта (масло, что ли, у кого-то течет?), перемены ветра и т. п. Вообще-то мотоцикл – аппарат довольно сложный, и моделирование его поведения – задача нетривиальная. Создатели Redline Racer считают, что автомобиль в этом плане гораздо проще. Вы спросите, почему же ребята из Criterion Studios не взялись за изготовление автосимулятора вместо мото? Кто знает!

Игра содержит, как говорят американцы, тонны визуальных эффектов: море рук, аплодирующих победителю, кульбиты и перевороты спортсменов, не справившихся с управлением и проверяющих прочность асфальта частями своего тела, и еще много чего.

Естественно, реализовать все это без поддержки мощнейших аппаратных средств было бы невозможно, поэтому в качестве одного из участников гонок может выступить всем известный 3Dfx, хотя программисты из Criterion Studios отдали предпочтение вовсе не ему, а Pentium II с AGP-видеокартой. Кстати, Redline Racer будет одной из первых игр, поддерживающих новый графический ускоритель фирмы Intel под номером 740. Что ж, имея такие аппаратные средства, можно развернуться и употребить на каждый мотоцикл около 1 500 полигонов и столько же на спортсмена, им управляющего. Происходящее на экране будет меняться со скоростью 60 кадров в секунду.

Для игры по сети можно будет собрать банду из восьми рокеров. Минимальные системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95.

ROBORUMBLE

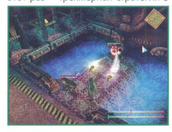
Разработчик	**Metropolis Software House**
Издатель	**Topware Interactive**
Выход	**август 1998 г.**
Жанр	**стратегия в реальном времени**

Еще одна европейская игрушка попала в наше поле зрения. На этот раз – трехмерная стратегия в реальном времени, разрабатываемая польской компанией Metropolis и издаваемая немецкой Topware Interactive. Скажем сразу, в игре сделан упор больше на действие, чем на стратегию. В миссиях вам, например, не придется ничего строить. Вначале в распоряжении играющего будет определенная сумма денег, которую он волен распределить по своему усмотрению, понаделав всевозможных роботов. Как только один из роботов будет разрушен противником, затраченные на него средства вернутся в кассу (замечательный пример полной утилизации).

Так как речь зашла о роботах, вы уже, наверное, догадались, что сюжет игры является научно-фантастическим. Страшная угроза вторжения пришельцев в очередной раз нависла над планетой Земля. Еще есть немного времени подготовиться к неминуемой войне. Для ее ведения, конечно же, необходимо оружие. Кто будет его производить? Именно этот вопрос решится в споре двух крупнейших корпораций в виде боевых действий между их детищами. Кто победит, тот и получит подряд на производство всей экипировки будущей армии землян.

Компенсируя не очень затейливый сюжет, RoboRumble будет обладать некоторыми нестандартными особенностями для игр такого плана. Во-первых, моделировать ваших роботов можно будет прямо во время выполнения миссии путем навешивания на начальный каркас (robos) различных видов оружия, оборонительных систем и дополнительных устройств вроде брони, камуфляжа, различных усилителей и ускорителей (что-то подобное уже было в игре Warbreeds). Во-вторых, между миссиями вам предстоит общаться с несколькими персонажами: представитель президента дает задание на следующую миссию; советник советует, как лучше действовать в этой миссии; профессор – жадина, отвечающий за технологию, ему нужно платить большие бабки за новые системы вооружений; шпион шпионит не только за врагом, но и за вами; робот управляет меню (Load, Save, Exit и т. п.). О третьей особенности было сказано выше: из-за ограниченности средств на постройку роботов вы не сможете сделать огромную армаду и в буквальном







смысле раздавить врага железом, придется воспользоваться серыми клеточками собственного головного мозга.

При всех этих особенностях Gameplay RoboRumble весьма обычен. Целью большинства миссий будет являться разгром базы противника или выживание в течение некоторого времени. На карте будут присутствовать различные препятствия типа водных и кислотных бассейнов; ворота, кнопки, переключатели, а также погодные условия в виде дождя и снега. Ландшафт не статический и может сильно измениться, например, после ядерного взрыва.

Игра трехмерная, и этим обусловлено использование в программе 3D-ускорителей. RoboRumble, кстати, поддерживает большинство существующих сегодня на рынке технологий, в том числе и Voodoo 2. Приятной мелочью является также поддержка Direct3D. А чтобы все работало еще быстрее, будет поддерживаться MMX. Звук соответствует стандарту A3D.

Минимальные требования к системе: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95.

RUUND GULLIT STRIKER

Разработчик **Rage Software**
Издатель **GT Interactive**
Выход **осень-зима 1998**
Жанр **симулятор футбола**

Очередная игра из знаменитой серии Striker – первого проекта Rage Software, первоначально выпускавшейся для Atari ST и Amiga и проданной в общем коли-



честве более миллиона экземпляров. Само название стало синонимом быстрого футбола, основанного на наступательной тактике, а разработчики по праву считают себя одними из наиболее компетентных создателей компьютерного футбола.

Вас ожидает полностью трехмерная игра аркадного типа, основанная на хорошо зарекомендовавшей себя системе Rage Software «first touch». Разработчики уверяют, что одержать победу вы сможете только путем совершенствования собственных умений, а не нахождением просчетов компьютерного оппонента, как это часто бывает в спортивных симуляторах.

Вам предоставляется возможность принять участие в различных чемпионатах Англии, Франции, Италии, Германии, Испании и Голландии, а также Кубка Европы и Кубка мира. Вы услышите голоса знаменитых американских комментаторов J. Pearce'a, R. Atkinson'a и T. Brooking'a. Разработчики сделали упор на одном из игроков – голкипере. По планам создателей игры, компьютерный вратарь ничем не уступает настоящему спортсмену и без труда смог бы сдать экзамены Футбольной ассоциации.



Особенно гордятся создатели тем, что, по их словам, управление игрой не доставит никакого огорчения. И при нажатии кнопки вы всегда можете быть уверены, что произойдет именно то, что задумывалось. Дополнительный интерес придадут динамические игровые поля, реалистичная тактика команды, а режим полного сезона позволит посвятить этой игре много времени.

SETTLERS 3

Разработчик **Blue Byte**
Издатель **Blue Byte**
Выход **осень-зима 1998**
Жанр **симулятор бога в реальном времени**

На этот раз чисто экономическая игра Settlers приобретает религиозно-мифологическую окраску. Началось все с того, что три главных божества – римлян (Jupiter), египтян (Horus) и народов Азии (Ch'ich-Yu) – были вызваны на ковер к самому главному и древнейшему из небожителей. Оказалось, что после столетий беспечного правления они обленились и потеряли форму. Верховному богу надоело бесконечное ничегонеделание младших, и он через своего личного секретаря сообщил, что дает лентяям испытательный срок, после которого из троих богов будет выбран один,



достойнейший. Победит тот, кто сделает свой народ избранным. Остальных ожидает ужасная кара. Теперь каждому богу нужен человек, который возглавит его народ.

Выбирается одна из трех рас, каждая имеет свои собственные физические особенности, национальную одежду, строительные возможности, архитектуру, культуру, обычаи и пр. Соответственно будет отличаться и ведущая к победе стратегия – новинка для серии Settlers. Три кампании – римская, египетская и азиатская. На плечи избранного богом ложится нелегкая задача, так как мир Settlers огромен – около 40 разных строений для разных народов, 150 типов характеров, более 30 видов торговых отношений, 5 различных гражданских и военных кораблей.

Ресурсы достаточно разнообразны: лес, камни, дичь, рыба, растения, минералы. Более 30 мирных хозяйственных специальностей – лесники, плотники, геологи, шахтеры, фермеры, дровосеки, рыбаки, лекари... Нельзя забывать о и своем божестве, которое требует жертвоприношений, постройки храмов. Боги капризны, и ни с того ни с сего посылают на вас всякую пакость в виде эпидемий, молний и прочих неприятностей. Следует помнить о жрецах и храмовой гвардии, требующих своей доли материальных благ.

Разработчики сделали шесть тренировочных миссий, чтобы вы не согнулись под бременем забот и не бросили игру. Вашей цивилизации предстоит пройти полный цикл развития – от первоначального создания инфраструктуры на практически голом месте до решительного наступления на соседние страны. Однако, в отличие от обычных RTS, вам необходимо не просто развиться, но и наладить самоподдерживающуюся экономику с тем, чтобы она исправно функционировала и без вашего постоянного контроля. Направлений здесь три – сельское хозяйст-



во, индустрия и торговля. Среди проблем, с которыми вы столкнетесь на пути к доминированию, главными будут нехватка ресурсов для строительства и еды для юнитов. Цель игры – сокрушить две другие расы. Среди военных юнитов – мечники, копейщики, стрелки, алебардщики и скауты. Для защиты городов можно строить башни и крепости.

Ландшафт игры богат и разнообразен – горы, долины, ручьи и реки, океан, леса. Среди достоинств игры – яркая цветовая гамма, большое внимание к деталям, множество забавных видеовставок и мягкий юмор в разработке персонажей. Разработчики обещают, что на игровом поле смогут одновременно копошиться несколько тысяч юнитов, причем движения каждого из них будут тщательно прорисованы.

SPEEDTRIBES

Разработчик Nemicron
Издатель THQ
Выход ноябрь 1998
Жанр action/adventure

Космический катаклизм, вошедший в историю под названием



«The Rift», поставил живущих перед выбором – захватить оставшееся после катастрофы жизненное пространство или умереть. Цивилизованные народы были отброшены далеко назад, погружены в состояние хаоса и дикой борьбы друг с другом во имя выживания. Нецивилизованным народам пришлось не лучше, ибо у них не было высоких технологий, остатками которых пользовались их соседи по планете.

От нее остался безжизненный, опустошенный мир, получивший название Terra Enigma. Шесть рас явились сюда из разных временных потоков, которые ранее никогда не пересекались. Их объединяют культ скорости и любовь к чистому насилию. Теперь они начинают войну за планету. Захвативший ее получит все. Шесть рас – мир один, таков девиз игры.

Это мир тяжелой беспощадной борьбы за выживание, за господство и сферы влияния. По мнению разработчиков, эта довольно мрачная, несколько гнетущая атмосфера клановости и приближенности к реальному миру – речь идет в первую очередь о таком феномене, как философия японских мотоциклетных банд, получивших название Bosozoku – должна придать игре особый шарм и привлечь игроков.

Вам предстоит выбрать, за кого вы станете играть. Каждая раса обладает собственными технологиями, а также познаниями в области магии и мистицизма. Различие между расами огромно, но все они имеют тяжеловооруженные летающие мотоциклы, дающие возможность нападать и завоевывать вражескую территорию, а также защищать свою собственную.

Можно играть за биомеханические организмы – за безжалостные гибриды металла и плоти Warlochs, пришедшие из готического мира Nosferati, от которых постоянно отваливаются кусочки неживой плоти (очевидно, вы сможете любоваться этим в процессе игры) или технологически развитые Kaminari. Стороны могут заключать между собой временные союзы, но в мире Speedtribes верность стоит недорого, когда идет война.

Научиться управлять аэроциклом непросто. Игра выходит также для Sony PlayStation, что может служить гарантией высокой аркадности процесса. Игрок должен приспособиться к этому странному миру, натренироваться на каждой из шести арен. Вам предстоит миновать различные заграждения, коварные ловушки, выставленные на арене каждой из рас, и наконец встретиться со своими противниками лицом к лицу.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD

Разработчик MicroProse
Издатель MicroProse
Выход осень-зима 1998
Жанр first-person shooter

Игра не просто базируется на вселенной Star Trek, разработчики даже точно указывают эпизод сериала, к которому относятся ее действия. Однако для нас она интересна не этим (данный сериал особой популярностью в нашей стране не пользуется), а тем, что создается на движке Unreal, который многими сейчас признается как наиболее совершенный для стрелялок от первого лица. Игра создается с особой тщательностью – ради ее шлифовки MicroProse сняла с производства другой аналогичный проект.

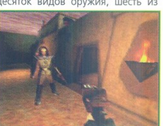


Вы оказываетесь в столице империи Клингонов. Происходит таинственное покушение на жизнь ее лидера, Gowron'a. Вы выступаете в роли клингона. В вашу задачу входит расследовать этот инцидент и разоблачить преступников.

Игра базируется на тщательно проработанном игровом мире, и даже за самым маленьким предметом будет стоять своя история. Поскольку большинству из нас вселенная Star Trek известна мало, эта информационная насыщенность может оказаться интересной. Скажем, один из типов оружия – ионизирующий бластер, созданный орденом убийц Sith Har. Планета Drema IV постоянно страдала от свирепых электрических бурь, которые являлись следствием непрекращающейся сейсмической активности. Чтобы нормализовать обстановку, ученые принялись разрабатывать физику частиц. Именно эти исследования были положены в основу создания бластера. Во многих мирах, которые вели бесконечные войны, стало выгодно экспортировать новое оружие.

Игра предлагает оригинальные виды оружия, например, тот же бластер, выстрел из которого производится в два приема. Сперва луч лазера ионизирует воздух в направлении жертвы, т. е. раскладывает его на элементарные частицы. Потом силовое поле направляет поток частиц на врага. Бластер действует как в автоматическом режиме, стреляя очередью, так и одиночным мощным выстрелом. Тем, кто не силен в физике, но хочет попробовать, предоставлена возможность уже сейчас скачать данное оружие с сайта компании и использовать его в Unreal.

Чтобы выполнить предстоящую задачу, потребуется пройти более 25 уровней, среди которых будут космические станции, звездные корабли и инопланетные города. Разработчики обещают сюжет, который сделает честь любому квесту. На выбор предложен десяток видов оружия, шесть из

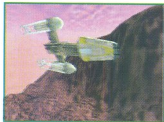


которых разработаны специально для игры. Против игрока выступят 20 типов детально разработанных вражеских персонажей, таких как Andorians, Attack Droids, Lethians, Nausicans. В озвучивании игры принимали участие актеры, исполняющие в нем роли клингонов. Противники могут залегать и нагибаться, подавать сигналы тревоги, звать на помощь, объединяться против игрока.

STAR WARS: ROGUE SGUADRON

Разработчик **LucasArts**
Издатель **LucasArts**
Выход **осень 1998**
Жанр **action/arcade**

И вновь «Звездные Войны» и вечно молодой Люк Скайуокер! Хотел бы я знать, дожил ли бедняжка вообще до старости? Разработка очередной части саги велась в глубокой тайне, и вот теперь LucasArts неожиданно обещает выбросить игру на рынок, как черти-



ка из табакерки, а причина этого – в желании воспользоваться рекламной шумихой вокруг новых эпизодов, снятых для большого экрана.

Игра должна понравиться всем, кто увлекался летательными эпизодами из Shadows of the Empire. Ибо, по словам разработчиков, они взяли из предыдущего продукта все лучшее и в новой игре представят эти вкусности на новом уровне. Скорее всего, будет использоваться тот же движок, только усовершенствованный. Это касается и динамического освещения, и таких спецэффектов, как дым, медленное покраснение нагревающегося мотора, и, конечно, фирменный трассирующий огонь – в мире Star Wars, как известно, лазеры стреляют очередями.

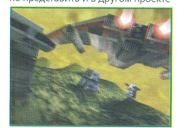
Действие происходит в драматический период, охватывающий промежуток между эпизодами Star Wars: A New Hope и The Empire Strikes Back. Вам позволят плюхнуться в личное пилотское кресло самого Скайуокера. Он и Wedge Antilles поведут в бой двенадцать лучших пилотов Альянса, чтобы сдержать натиск наступающей Империи. Несмотря на общий оборонительно-отступательный характер предложенной кампании (повстанцы в тот период только подготавливали решительное наступление), игроков ожидает широкий спектр разнообразных миссий (поединки истребителей, разведка, сопровождение, спасательные операции и задания типа найди-и-уничтожь), проводимых в режимах земля-воздух и воздух-воздух. Брифинги представлены в виде великолепных роликов с закадровым комментарием. Очень важным моментом станет чувство локтя (если уместно так сказать о воздушном бое) – гибель одного может повлечь поражение и смерть остальных, так что забудьте о дурной привычке подставлять ведомого.

Вот пример одной из миссий. Вам предстоит освобождать соратников из знаменитой имперской тюрьмы на планете Kessel. Сперва вам необходимо отыскать место, где держат заложников, потом обезвредить охрану и без потерь вывести с планеты челноки со спасенными. А к возражениям противника в лице AT-AT, AT-ST walkers и TIE fighters следует относиться с осторожностью.

К сожалению, нам, похоже, позволят поиграть только за одну сторону. Но и здесь будет где развернуться – в комплект входят X-wings, Y-wings, A-wings, а также воздушные и снегоходные V-wings. Корабли будут вооружены лазерами, ионными пушками, самонаводящимися ракетами и многим другим. Можно смотреть на происходящее как изнутри корабля, так и снаружи – припасено несколько ракурсов. Памятуя о концептуальном предке игры (Shadows of the **(???)**), можно твердо сказать – никаких претензий на симулятор LucasArts предъявлять не станет, действие будет чисто аркадным.

Военные действия проходят как на хорошо известном нам Tatooine, так и совершенно незнакомых Mon Calamari и Kessel. Последнюю планету, однако, обещано представить и в другом проекте LucasArts – Force Commander, так что, возможно, к выходу Squadron вы уже будем точно знать, как она выглядит. Ландшафт самый разнообразный – вода, каньоны, пустыни, лесистые холмы и вулканические регионы.

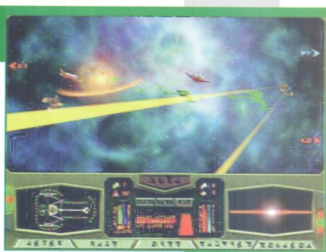




STARFLEET COMMAND: THE FINAL FRONTIER

Разработчик **Quicksilver Software**
Издатель **Interplay**
Выход **1998**
Жанр **космический симулятор/стратегия**

А вот еще одна игра на тему бессмертного произведения Paramount Studios – Star Trek. На этот раз – стратегия в реальном времени (единственный жанр, в котором этот шедевр еще не был запечатлен) с элементами космического симулятора, или наоборот.



Starfleet Command создана по мотивам классической настольной игры Star Fleet Battles, разработанной и изданной более 20 лет назад компанией Amarillo Design Bureau. Как утверждают очевидцы, тогда разработчики поработали на славу. Было сделано множество математических расчетов, чтобы воспроизвести космическое пространство. Очень кропотливо были смоделированы космические корабли: учету подверглись такие нюансы, как целостность корпуса, точки критических попаданий и





время, затраченное на ремонт судна. Тщательно были продуманы цели миссий, проходя которые, игрок выполнял еще несколько дополнительных заданий; иногда на это требовалось около 6 часов. Трудно сейчас назвать причину, но в те годы игра не получила широкого распространения.

В любом случае, команда разработчиков компании Quicksilver Software, среди которых, наверняка, есть люди, проведшие не одну сотню часов на мостике Enterprise'а, взялась перевести эту настольную игру на компьютерную платформу. Авторы обещают возродить в оригинальном виде «дух и букву» настольного шедевра, добавив немного своего таланта. Сюжет игры начнется с событий первого фильма серии и закончится где-то в шестом. Всего в игре будет охвачено несколько столетий.

В Starfleet Command будет очень простой, интуитивный интерфейс, позволяющий новичкам сразу войти в игру, долго не задумываясь над управлением, тем более, что представление игрового поля будет довольно оригинальным и несколько отличающимся от привычного вида сверху. Фактически игрок будет управлять одним-единственным судном, которому будут приданы еще два корабля эскорта. Эскортом нельзя будет рулить напрямую, но ему можно будет давать команды типа «прикрой меня» или «атакуй мою цель». Аналогично, враг также не сможет управлять одновременно более чем тремя судами. Соответственно, режим Multiplayer поддерживает до шести игроманов, каждый из которых управляет своим кораблем.

В режиме single player миссии будут генерироваться случайным образом с помощью вещи, называемой разработчиками Dynaverse (Динамическая Вселенная), которая будет оценивать политическую ситуацию во всех галактиках и уровень напряженности отношений между romulan'ами и klingon'ами. Таким образом, каждая миссия будет уникальной.

Вы наверное уже заметили в графе «Выход» расплывчатую надпись «1998 г.». Это обусловлено тем, что Paramount проводит серьезную инспекцию всего, что относится к игре на предмет соответствия событиям, придуманным Gene Roddenberry. Сей беспрецедентный факт не может не оказывать влияния на сроки выхода, поэтому никто и не берется сказать ничего определенного по этому поводу.

VIGILANCE

Разработчик SegaSoft
Издатель SegaSoft
Выход декабрь 1998
Жанр трехмерная аркада

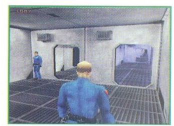
В настоящее время борьба с терроризмом стала очень актуальна, настолько актуальна, что разработчики игр стали посвящать ей





свои произведения. В Vigilance вам предстоит управлять командой из 8 оперативных работников SION (Special Intelligence Operations Network). Каждый из них обладает определенными базисными навыками и несколькими дополнительными, а также имеет некоторую историю, связанную с предыдущим местом работы. Например, в группе будет бывший агент ФБР, а также довольно примечательная личность по имени Nikki Davis (кличка Герцогиня), бывший советский биомеханик, в прошлом работавшая на КГБ. Миссии (всего их 31) выполняются под командованием одного из бойцов отряда (выбирает игроман), который, в свою очередь, набирает команду из оставшихся сотрудников, ориентируясь на те навыки и умения, которые могут пригодиться при выполнении будущего задания. Каждого из членов группы вы вооружаете и экипируете перед высадкой в зону боевых действий.

Большая часть игры проходит в перспективе от 3-го лица. Очень реалистично выглядят все источники света, как объемные, так и узконаправленные. Движения вашего героя кажутся невероятно плавными, а что касается владения оружием, то его можно поставить или развернуть в любое удобное для стрельбы положение. Красочно и правдоподобно нарисованы все эффекты, связанные с использованием оружия, от гильз до пламени и дыма. Проектировщики почему-то сделали упор на точное попадание пули в ту точку, куда был направлен ствол оружия. Так, если вы используете пушку с лазерным прицелом, то увидите пулевое отверстие точно там, где мгновение назад было пятнышко красного цвета.



Надо сказать, что картинки из игры пока выглядят не слишком впечатляюще, но разработчики утверждают, что это следствие начальной стадии готовности продукта, а в окончательной версии все будет на высочайшем уровне.

Бороться с терроризмом можно будет и по сети на агрегатах не хуже Pentium 133 с 32 Mb RAM и Windows 95 на борту.

WARGAMES

Разработчик MGM Interactive
Издатель MGM Interactive
Выход август 1998
Жанр стратегия в реальном времени

Вы еще помните голливудский сериал под названием «Терминатор»? Да, точно, компьютеры настолько поумнели, что решили избавиться от людей, вечно нажимающих клавиши Ctrl-Alt-Del в самый неподходящий момент и всячески мешающих творческому процессу. Справедливо полагая, что лучшим методом решения этой непростой задачи будет атомная война, главный компьютер Пентагона взял руководство ядерным арсеналом на себя и... Однако в Голливуде снимался еще один фильм с похожим сюжетом, и называется он WarGames. Создавался этот фильм на киностудии Metro Goldwyn Mayer. Игровое отделение этой



компании решило увековечить, как оказалось, популярный сюжет в компьютерной игре. Итак, большой военный компьютер по имени W.O.P.R. (War Operations Planned Response) начинает термоядерную войну. Нетрудно догадаться, что



вы сможете поучаствовать в ней за одну из двух сторон – людей или компьютеров.

Действие будет длиться в течение 30 игровых миссий и протекать в пустынях, лесистой местности, среди сельских пейзажей и в городских развалинах, ибо это все, что может остаться от городов во время третьей мировой. Все битвы будут происходить под грохот грома, сверкание молний, свист ветра, шум дождя, не считая оружейной канонады. Не очень хорошая тенденция делать стратегии в реальном времени трехмерными не обошла стороной и эту игру, так что вы сможете наблюдать карту и то, что на ней находится, под любым углом зрения.

В WarGames будет задействовано более ста разнообразных воздушных, наземных, надводных и подводных единиц, поделенных между двумя сторонами. Интересным аспектом является то, что скорость движения единиц будет влиять на их боевые способности. Так, на высокой скорости стрельба по мишеням будет малоэффективна. Это означает, что даже если вы и попали в кого-то, он получит гораздо меньше повреждений, чем если бы все происходило не в движении, а в состоянии покоя. Соответственно, по приблизительно таким же алгоритмам изменяются и защитные свойства модулей и юнитов. Движение единиц по карте будет подчинено строгим физическим законам. Например, не каждый боевой юнит сможет форсировать труднопроходимые болота, а подниматься в гору солдаты и техника будут гораздо медленнее, чем с нее спускаться. Интересно, что некоторые строения можно будет возводить не только на базе, но и там, где это необходимо, например, полевой госпиталь или ремонтные мастерские.

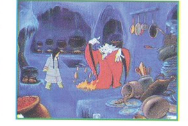
Среди боевых единиц в игре будут присутствовать милые сердцу хакеры, которым здесь отводится, конечно же, роль шпионов. С их помощью вы сможете украсть у противника новые технологии, информацию, деньги, а также проводить различные диверсионные акции на объектах особой важности.

Разработчики обещают нам также новые алгоритмы программной реализации искусственного интеллекта, который должен быть на уровне компьютера, захватившего, по сюжету, контроль над ядерными погребами. Насколько это им удастся, мы узнаем, судя по всему, довольно скоро.

ПАЮТА И БОГ ЛЬДА

Разработчик Ubi Soft
Издатель в России «ДОКА»
Выход август 1998
Жанр интерактивный мультфильм + обучалка

Данная игра примечательна многим. Пожалуй, это первый продукт, сделанный по мотивам чукотского эпоса, причем геологов на лыжах и глупых чукчей здесь нет, поскольку эпос жители далекой Чукотки сочиняли про себя сами. Злобный Бог Льда украл из небольшого, затерявшегося в снегах аула лучшую повариху-ударницу, которая по совместительству спортсменка, руководитель местной комсомольской ячейки и просто красавица. Мелкий брат поварихи по имени



Паюта, оставшись без завтраков, обедов и полдников (ужин у них в Заполярье один, поскольку и ночь всего одна, но большая), решил дело поправить и сестру-кулинара вызволить из заиндевевших лап мерзкого ледяного божества. Божество, однако, тоже пожрать любит, поэтому просто так шеф-повариху отдавать не собирается, а только за калым, роль которого в игре исполняет некий таинственный артефакт под названием Звезда Льда.

Мелкому пацану надо эту Звезду добыть и по бартеру обменять на сестренку. Поскольку Богу Льда абсолютно не хочется ее отдавать, он чинит чукотскому юноше всякие препятствия по ходу его поисков. Но чукотским аборигенам, в свою очередь, надоело терпеть ледяное божество, поскольку оно не пускает на Чукотку Весну, а незапланированно длинная полярная ночь чукчам уже надоела. Именно поэтому они парню помогают. По ходу поисков мы повстречаем огромное количество всяких персонажей, начиная от морским единорогом с полярным медведем и заканчивая... орлами. Это сюжет.

Помимо него, игра примечательна еще кое-чем. Во-первых, прекрасный звук и анимация. К слову, различных мини-мультфильмов в игре около тысячи, поэтому во время очередного ее прохождения всякий раз можно увидеть что-нибудь новое. Иными словами, игра многоразовая, что само по себе необычно для жанра. Также в игре очень много сюрпризов, скрытых предметов и т. п., причем, в отличие от многих продуктов данного жанра, большинство предметов здесь тесно связано с сюжетом.

Как водится, содержимое диска выстроено таким образом, что сначала можно послушать сказку, а затем в нее поиграть, причем все это на трех языках – русском, английском и французском. Что характерно, в процессе игры можно комбинировать языки – озвучиваться все может на одном языке,



а текст идти на другом. Более того, в игру встроены три игры-головоломки и, самое главное, – караоке, которое позволяет спеть три песенки на трех языках.

К достоинствам игры следует отнести также и довольно низкие системные требования – 486DX/4-120 и 2xCD-ROM. ■

Раздел подготовили: Сергей Аляев и Руслан Маргиев (клуб «Game Galaxy»), а также Денис Чекалов



Овчинников Андрей

BATTLEZONE

РАЗРАБОТЧИК	Activision
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	март 1998 г.
ЖАНР	3D-action с элементами RTS
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная среда – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата – 1 Мб (рек. 4 Мб + хороший 3D-ускоритель)
Свободного места на жестком диске – 130 Мб
Дополнительные устройства – джойстик





Увидев название игры, многие из игроманов, наверное, подумают: «Похоже, это один из первых клонов игры Armor Command». И зря, потому что BattleZone – продукт совершенно особенный и оригинальный. Здесь вы не найдете стратегию в чистом виде, как в Armor Command. По скромному мнению автора статьи, творение Activision вообще можно записать в отдельный жанр, назвать который следует так: «симулятор действий боевого командира». Именно в этом качестве вам предстоит выступать в BattleZone.

Находясь в своей боевой машине, вы управляете действиями своих подчиненных на поле боя: двигаете танковые колонны, отдаете приказания полевым фабрикам, контролируете сбор ресурсов. Но все это происходит в странном для стратегических игр виде – от первого лица. Никакой панорамы боя на экране – только тяжелые будни бойца подразделения космических сил. Несмотря на эту необычность, игра получилась достаточно интересной и захватывающей.

Хорошая графика, навевающая воспоминания о Mech Warrior, качественное звуковое сопровождение, голоса американцев и русских, почти идеальная физическая модель, оригинальный подход к воплощению идеи и огромное количество игровых возможностей – это все несомненные плюсы. Но есть и жирный минус – неудобное управление стратегической частью игры. Дело в том, что никаких привычных щелчков мышью здесь нет, все приказы отдаются с клавиатуры. В спокойный момент, когда можно сосредоточиться, все нормально, но в жарком бою с противником начинаешь путаться и нажимать не на те клавиши – внимание-то заострено на собственном выживании...

Кроме этого, игра может вызвать неприязнь у настоящих стратегов. Дело в том, что во время каждой миссии вы находитесь «на часах», т. е. ограничены во времени. Прямо вам об этом не скажут, но все обстоит именно так. Вот пример – во время одной из миссий вы проезжаете с конвоем мимо какой-то штуковины, полузасыпанной землей. Командование дает приказ эту штуку осмотреть. О'кей, сейчас развернем базу, соорудим оборону, а там и осмотреть можно будет. Но создатели игры, движимые желанием испортить нам настроение, устроили так, что если вы эту штуку (которая окажется инопланетным кораблем) сразу не осмотрите, то вас отстранят от командования и задание (а вместе с ним и игра) для вас окончится. А после осмотра корабля инопланетян вам придется осматривать их постройки, потом рулить на базу русских через лабиринт горных проходов (опять на время!), потом вернуться и оборонять базу, которую вы к тому времени и развернуть-то толком не успели...



Кроме этого, нас (русских) опять унизили. Мало того, что мы, как всегда, плохие, так нам и миссий меньше дали, и концовки (мультика) лишили, потому как (по словам создателей игры) «мало кто захочет быть красным». Может, у них в Америке это и верно, а вот у нас, в России, это еще бабушка надвое сказала. Мне, например, быть плохим русским как-то милее, чем хорошим янки.

Тем не менее, в целом игра заслуживает самой высокой оценки и придется по сердцу любителям хороших, умных action.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Обманывали нас, игроманы добрые! Много лет обманывали. Как вы думаете, на что тратились деньги правительств Советского Союза и США и нервные клетки ученых этих стран? На развертывание космических программ по изучению космоса? Мы тоже так думали, но теперь нам открыли глаза на происходящее.

Оказывается, в конце пятидесятых годов нашего столетия вместе с метеоритами из глубин космоса на Землю попало некое вещество – биометалл. Этот металл оказался очень ценным материалом, который можно было использовать в промышленности, в частности, военной. А время пятидесятых-шестидесятых известно нам, как период холодной войны.

В погоне за новыми возможностями СССР и США начали усиленный сбор этого вещества. Скоро небольшой запас биометалла на Земле был исчерпан, и взоры

ученых, военных и политиков устремились в далекий космос.

Что тут началось! Сквозь стратосферу рванули ввысь спутники, ракеты, начиненные собаками, макаками и, наконец, людьми. Все было вроде бы тихо-мирно, но в этом заслуга конспираторов. На самом деле все побыстрее хотели попасть на Луну, где, предположительно, находились запасы биометалла.

И вот 21 июля 1969 года весь мир увидел неуклюжие прыжки Нила Армстронга и водружение американского флага Эдвином Олдрином в Море Спокойствия на Луне. И никто не заметил неподалеку от липового места посадки «Апполона-11» американскую военную базу «Орлиное Гнездо». Никто, кроме зорких советских экспертов, после чего погостить на Луну отправился советский экспедиционный корпус.

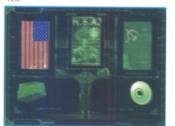
Здесь-то и начинается второй акт комедии, в котором вы будете принимать непосредственное участие. Вы можете играть как за их капрала, так и за простого советского старшину, но учтите, что играть за наших сложнее, зато меньше миссий и войска покруче.

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Будучи игрой очень необычной и оригинальной уже по своей сути, BattleZone имеет свои собственные правила и особенности. Как action, она ничем не отличается от других (разве что потрясающей свободой действий), зато в стратегической части есть некоторые отличия. Естественно, вам придется добывать некий аналог денег (куда уж без этого!) и энергию.

«Деньгами» здесь является металл, тут и там разбросанный по поверхности. Интересно, что останки подбитых боевых единиц также становятся исходным материалом (металлолом). Металл собирают Scavenger'ы (аналог харвестеров).

Второй основой экономики является энергия гейзеров, бьющих из земли в разных местах. Энергия необходима для некоторых строений, которые составляют основу вашей промышленности.



Строения могут находиться в двух состояниях: походном, в котором невозможно функционирование, и стационарном рабочем. Таким образом, получается, что большая часть базы состоит из этаких строений-трансформеров, способных передвигаться по поверхности. Согласитесь, оригинально. Только в игре Starcraft у людей было нечто подобное. Кстати, в отличие от Starcraft'а, строения и боевые единицы противоборствующих сторон в BattleZone схожи, но это не является недостатком.

Стоит также отметить еще одну деталь, не столь важную, но к ней вам придется привыкать. Все оружие в игре энергетическое, т. е. работает от одного типа боеприпасов; другое дело, что для разного оружия требуется разное количество энергии и, соответственно, имеется разное количество боеприпасов.

ИНТЕРФЕЙС

Действия во всех меню производятся мышью, а в игре управление осуществляется с клавиатуры в паре с мышью (хотя можно и без нее). И, конечно, очень желателен джойстик.

КУПРАВЛЕНИЕ

- **T** – установка мишени;
- **O** – задания миссии;
- **R** – прослушать последнее радиосообщение от командира о цели миссии;
- **H** – покинуть данную боевую единицу;
- **I** – идентифицировать объект, находящийся в перекрестии прицела;
- **K** – трансформация из режима передвижения в режим ведения огня (действует только у Turret и Howitzer);
- **P** – установить наблюдательную камеру;
- **N** – перемещение между наблюдательными камерами;
- **L** – совместить огонь орудий одного типа.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

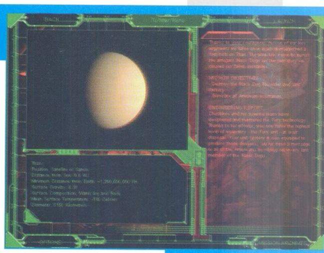
Основной игровой экран представляет собой вид из кабины пилота боевого аппарата, на который «наложены»: показатели состояния брони (зеленая полоса), количества патронов (синяя полоса) и список имеющегося на



борту оружия (в правом нижнем углу); 3D- или 2D-карта в левом нижнем углу (переключение происходит нажатием клавиши **Caps Lock**); командное меню (в левом верхнем углу); информация о количестве пилотов и металла у вашего Recycler'а.

УПРАВЛЕНИЕ ЮНИТАМИ

Теперь поконкретнее разберемся с управлением вашими подчиненными. Оно производится с помощью командного меню в левом верхнем углу экрана, а все команды отдаются с клавиатуры и закреплены за соответствующими клавишами основной цифровой клавиатуры. То же и с выбором юнита. Лишь некоторые команды осуществляются с



помощью нажатия клавиши **Пробел**.

Итак, сначала перед вашими глазами находится меню Unit Types, где вы можете выбрать нужный вам юнит из нескольких категорий. Местоположение выбранного юнита сразу отразится на карте.

МЕНЮ UNIT TYPES

Offence – войти в меню атакующих юнитов, где вы должны выбрать нужную боевую единицу из списка, после чего сможете отдавать ей приказы (верхняя полоса рядом с названием юнита показывает состояние брони, нижняя – количество боеприпасов);

Defence – войти в меню защитных юнитов;

Utility – войти в меню вспомогательных юнитов;

Nav Beacons – список наблюдательных камер, одновременно являющихся навигационными точками;

Satellite – переключиться на вид со спутника. Обратное пере-



BATTLE

ключение производится повторным нажатием клавиши **9**.

Команды категории Offence:

1 – Follow Me – Следуй за мной;
2 – Go To Nav – Следуй в навигационную точку (после этого вам надо указать нужную точку в появившемся меню);
3 – Attack – Атакуй (после этого вам нужно указать цель для атаки);
4 – Pick Me Up – Подбери меня (доступна, когда вы находитесь вне боевого аппарата);
5 – Get Repair – Подбери капсулу починки;
6 – Get Reload – Подбери капсулу с боеприпасами;
7 – Hunt – Начинай охоту (при этом юнит начинает движение по карте с целью найти и уничтожить любого встреченного противника);
8 – Follow Close – Рядом;
9 – Defend – Защищай (после этого вам надо указать нужный объект в появившемся меню);
0 – Recycle – разобрать данный юнит, взамен чего вы, естественно, получите компенсацию.

Передвижение юнита в нужную точку на карте, где нет камеры, производится следующим образом: вы выбираете нужный юнит, следуете в нужное место (так как обязателен визуальный контакт с этой точкой) и потом, подведя перекрестие прицела к земле и установив появившийся зеленый квадрат в нужное место, нажимаете **Пробел**.

Кроме того, с помощью клавиш **Control** и **F1–F12** вы можете создавать и фиксировать группы юнитов и отдавать команду сразу всем юнитам группы. Делается это так: в списке юнитов при удерживании **Control** выбираются необходимые юниты (при этом их названия выделяются желтым цветом), а затем нажимаете **Control + F1 (F2, F3...)**, и данная группа запоминается под соответствующей клавишей от **F1** до **F12**.

Команды категории Defence:

Аналогичны командам категории Offence, кроме команды Drop Off – Занимай позицию (после чего выбранный юнит трансформируется из режима передвижения в режим ведения огня).

У одного из представителей этой категории – Minelayer'а – закреплена команда Lay Mines – Ставь мину (**3**).

Команды категории Utility:

Аналогичны предыдущим, кроме:

Scavenge – Собирай металл для Scavenger'а;
Drop Off – Сбрось груз для Tug'а.

Стоит отметить здесь приказ захватить нужный объект для транспортировщика **Tug**. Отдавать его следует так: выберите **Tug**, подлетите к объекту, который необходимо транспортировать, подведите к нему перекрестие прицела так, чтобы зеленые квадрат и полоса превратились в белую полосу, и нажмите **Пробел**.

Команды для Recycler'а:

Recycler может находиться в двух положениях: передвижном и рабочем. Для каждого из этих положений имеются свои приказы.

Передвижное положение:
Follow Me – Следуй за мной;
Go To Nav – Следуй в навигационную точку;
Go To Geyser – Следуй к гейзеру и расположись на нем.

Рабочее состояние:
Scavenger – Строй Scavenger;
Repair – Строй капсулу починки;
Ammo – Строй капсулу с боеприпасами;
Turret – Строй турель;
Scout – Строй скаут (для американцев) или Fighter – Строй истребитель (для русских);
Factory – Строй Factory;
Armory – Строй Armory;
Constructor – Строй Constructor;
Pack Up – Переходи в передвижное положение.

Команды для Factory:

Передвижное положение: команды, как у Recycler'а.

Рабочее состояние:
Tank – Строй танк;
Light Tank – Строй легкий танк;
Tug – Строй Tug;
Howitzer – Строй Howitzer;
Minelayer – Строй минера;
APC – Строй БМП;
Rocket Tank – Строй ракетный танк;
Bomber – Строй бомбардировщик;
Walker – Строй двуногого робота или Fury – Строй «Фурию» (вторая команда доступна только в последней миссии за русских);
Pack Up – Переходи в передвижное положение.

Команды для Armory:

Armory, как и Recycler, может находиться в двух положениях. Кроме того, Armory обладает интересной функцией – после постройки заказа выстреливает построенный объект в любую выбранную точку, так что вам необходимо выбрать эту точку, подведя к поверхности перекрестие с зеленым квадратом и нажав **Пробел**.

Передвижное положение: команды, как у Recycler'а.

Рабочее состояние:
Repair – Строй капсулу починки;
Ammo – Строй капсулу с боеприпасами;
Nav – Строй камеру;
Day Wrecker – Строй бомбу (аккуратно, это не боеприпасы, так что лучше побыстрее смотайтесь с места бомбардировки);
Cannons – Строй пушку (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);
Rockets – Строй ракетную установку (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);
Mortars – Строй миномет (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);
Specials – Строй специальное оружие (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);
Pack Up – Переходи в передвижное положение.

Кстати, с помощью приказов **5**, **6**, **7** и **8** вы можете менять оружие на вашем боевом аппарате, подбирая выброшенные Armory объекты. Все приказы производятся аналогично с остальными юнитами.

Команды для Constructor'а:

В отличие от предыдущих строений, Constructor может передвигаться по поверхности, и ему не нужен гейзер. Constructor производит стационарные строения, размещаемые только на ровной площадке, которую надо найти самому (большой квадрат должен быть зеленого цвета) и нажать на **Пробел**.

3 – S-Power – Строй солнечную батарею;





4 – Gun Tower – Строй охранную башню;
5 – Barracks – Строй бараки;
6 – Silo – Строй контейнер для металла;
7 – Comm Center – Строй командный центр;
8 – Supply – Строй склад с боеприпасами;
9 – Hangar – Строй ремонтный ангар.

Остальные команды аналогичны командам для вышеописанных юнитов.

СТРОЕНИЯ

Recycler

Это центр вашей базы – передвижное строение, которому необходима энергия гейзера. Занимается накоплением металла, а также строительством капсул починки и пополнения боеприпасов простейших юнитов (Scavenger'ы, турели, истребители или скауты) и некоторых других строений (Factory, Armory, Constructor). На миссию дается один Recycler, так что берегите его.

Металл – не нужен.

Factory

Оружейная фабрика. Здесь из металла строят большую часть техники: танки, легкие танки, Ховицеры, минеры, ракетные танки, БМП, бомбардировщики и двуногих роботов, а также перевозчики Tug. Опять же необходим гейзер. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 9.

Armory

Передвижная оружейная мастерская, которой необходим гейзер. Строит и выстреливает в любое место на карте капсулы, камеры, различные типы оружия. С помощью Armory можно наносить бомбовые удары. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Constructor

Строительное передвижное сооружение. С помощью него вы сможете создавать более продвинутые стационарные строения: S-Power/W-Power/L-Power, Gun Tower, Comm Tower, Silo, Hangar, Supply, Barracks. Гейзер не нужен. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 7.

S-Power/W-Power/L-Power

Неподвижные батареи, вырабатывающие энергию, используя факторы окружающей среды. Необходимы для обеспечения энергией Gun Tower, Comm Tower, Hangar, Supply, Barracks. Строятся Constructor'ом, причем на разных планетах доступны разные виды батарей.

Требуемое количество металла – 3.

Gun Tower

Большая и мощная охранная башня, которой необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Comm Tower

Командная башня. Дает возможность принимать сигнал со спутника, что равноценно включению 3D-вида на весь участок. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Silo

Контейнер для хранения металла. Позволяет увеличить возможное количество металла на базе. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 3.

Hangar

Занимается починкой техники, находящейся рядом с этим строением. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 6.

Supply

Склад с боеприпасами. Автоматически пополняет боезапас близстоящих юнитов. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 4.

Barracks

Бараки, где выращивают и учат пилотов. Позволяют увеличить максимальное количество пилотов. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 7.

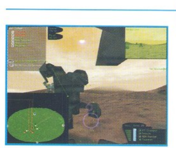
НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Внимание! Список вооружений, установленных на машины, не прилагается, так как он может меняться перед каждой миссией.

Scout (у американцев) или Fighter (у Советов)

Самый простой боевой юнит. Это очень маленький и легкий самолет, способный развивать огромную скорость. Идеален для разведки и патрулирования, но может выполнять и другие обязанности, например, звено этих машин способно легко совершать неожиданные удары по слабо защищенным объектам противника, таким, как Scavenger. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 5.



Light Tank

Легкий танк. Имеется на вооружении у обеих сторон. На начальных миссиях может представлять некоторую силу, но уже к пятому-шестому заданию становится совершенно ненужным: он не так быстр, как скаут, да и вооружение обычно слабее, чем у простого танка. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 5.

Tank

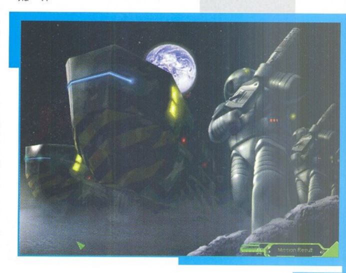
Танк. Имеется на вооружении у обеих сторон. Основа вашей армии. Идеальное сочетание брони, скорости и огневой мощи. Идеален для обороны и нападения. Соединение танков – это первая волна вашей атаки, но не оставляйте их впереди без поддержки юнитов, обладающих большей огневой мощью. Кроме всего перечисленного, на мой взгляд, танк является наилучшим выбором для вас, командира. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 7.

Rocket Tank

Ракетный танк. Имеется на вооружении у обеих сторон. Достаточно мощный наступательный танк. Броня и скорость не очень хороши, зато вооружение!.. Судите сами – в большинстве случаев на танк установлена ракетница Hornet, способная двумя выстрелами уничтожить вражеский БМП. Но без поддержки простых танков или двуногих роботов этот «стрелок» долго не протянет. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 7.





BATTLE

APC

Невооруженный бронетранспортер – БМП. Имеется на вооружении у обеих сторон. Крайне медлителен, но очень хорошо бронирован. За исключением нескольких миссий, когда эти самые БМП надо конвоировать или собирать с их помощью солдат, они не нужны. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 4.



Bomber

Бомбардировщик. Имеется на вооружении у обеих сторон. Нечто вроде Rocket Tank, только еще мощнее в плане вооружений. Ни в коем случае не оставляйте его без прикрытия, иначе противнику не составит огромного труда заставить вас тратить металл на новый бомбардировщик. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 8.

Walker

Огромный двуногий робот, имеющийся и у той и у другой стороны. Настоящий «Бог войны» в игре. Отменное вооружение, наикрепчайшая броня, только скорость подкачала. Но это не самое главное. А главное то, что группа из шести-семи таких машин может при умелом командовании разобраться с вражеской базой. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 11.

Fury

«Фурия», или «Ярость». Летающий объект, созданный на основе технологий пришельцев. Поступает на вооружение к русским лишь в последней миссии. Достаточно мощная штука: толстая броня, сильное инопланетное вооружение. Но, опять же, очень медлительна. Она обладает мощными турбинами, что позволяет ей уходить вверх на недосягаемую для противника высоту. Вторым после скорости недостатком является цена – целых 14 кусков металла. Строится Factory.

Кроме всего прочего, в этом разделе можно упомянуть и простых пехотинцев, которые с плазменной винтовкой в руках отстаивают честь своих супердержав. Называют их Pilot'ами. В бою один на один с любым техсредством, обладающим хоть каким-то вооружением, не имеет никаких шансов.

Если вы сами оказались в боевом скафандре, без толстой брони и удобного пилотского сиденья, то лучше всего для вас будет «смотать удочки», пока вас не заметили, и не открывать «ураганный» огонь из вашего именного оружия, а не то о вашей смерти и узнают только по надписи на прикладе винтовки. Конечно, есть небольшой шанс, что вы в неразберихе боя сможете попасть в кабину какого-нибудь вражеского самолета или танка, убить пилота и самому сесть на его место (кстати, в одной из миссий так и надо будет действовать), но это очень сложно.

Некоторое количество Pilot'ов дается вам с самого начала миссии, остальные выращиваются в построенных Barracks, но сразу же усаживаются за штурвалы боевых машин, которые вы построите.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Turret

Простая оборонительная турель. Имеется на вооружении у обеих сторон. Представляет угрозу лишь одиноким танкам или в тех случаях, когда этих турелей штук десять. Но на начальных уровнях она очень полезна. Имеет слабую броню и вооружение, зато очень быстро передвигается. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Howitzer

Передвижная минометная установка. Имеется у обеих сторон. Достаточно сильный защитник, и в связке с простыми турелями может стать серьезным препятствием для противника. Очень удачным маневром будет установка Ховицеров на возвышенностях, где до них сложно добраться. Главный недостаток – большой разброс снарядов при стрельбе. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 8.

Minelayer

Минер. Имеется у обеих сторон. Весьма специфический юнит. В бою совершенно бесполезен, зато до боя способен заминировать все так, что потом и драться будет не с кем. Достаточно быстр, но слабо бронирован. О вооружении речь вообще не идет – кроме мин, нет ничего. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 3.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Scavenger

Машина, заменяющая в BattleZone всяких харвестеров и пеонов. Этим сказано все. Вооружения нет, скорость средняя, броня тоже. В общем, берегите его и приставьте небольшой эскорт, иначе стройматериала не дождетесь. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 3.

Tug

Буксировщик. В некоторых миссиях вам нужно будет перевезти в какую-либо точку какой-нибудь предмет. Тут вам не обойтись без него. Он отбуксирует все, но вот постоять за себя не сможет – вооружения нет. Кроме того, скорость у него маленькая, да и броня чуть выше среднего. Поэтому прикрывайте его подход и, особенно, отступление, когда он будет нагружен необходимыми вам предметами. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 5.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Обе кампании различаются коренным образом, причем интересно, что при выборе американской стороны вы будете играть за совершенно конкретного бойца под кодовым названием «Гризли один», а представляя русских, вам предстоит примерить на себя шкуру безымянного «товарища».

Совершенно очевидно, что основной кампанией является американская. Она и длиннее (17 основных миссий + тренировочные занятия, плавно перетекающие в основное действие), да и сюжет поинтереснее.

Сначала вам придется эвакуироваться с Луны, куда нагрянут русские, и перелететь на Марс. Здесь ваши ученые обнаружат остатки внеземной цивилизации, и с этого момента начнется гонка: смогут ли русские создать новое оружие на основе инопланетных технологий, или американцы им помешают. Естественно, гонку выиграют русские, но медом им это не покажется. К этому времени вы уже побываете на Венере, Ио, Европе (спутники Юпитера), а потом попадете на Титан (спутник Сатурна). Здесь окажется, что «Фурия» (новое оружие) контролируется не русскими, а остатками той са-

мой внеземной цивилизации. Теперь угроза нависла над всем человечеством. Перед ее лицом вы спешно заключаете с русскими альянс и боретесь с инопланетянами.

После нескольких миссий на Титане станет ясно, где находится база пришельцев. Это на Ахиллесе, спутнике Урана. Здесь вам предстоит сначала очистить проход к главной цитадели пришельцев, некоему космическому транспортнику, а потом уничтожить его. После этого можете спокойно смотреть финальное видео и наслаждаться лаврами спасителя Земли.

У русских же все иначе. Вам придется пройти всего восемь миссий, правда, более сложных. Сюжет кампании не столь оригинален. Вы начинаете на Венере, где некий профессор Честиков работает над созданием вооружения на основе технологий пришельцев (все та же «Фурия»). На планете становится небезопасно, и вы переправляетесь на Ио. Здесь вы впервые встречаете вашего противника на оставшиеся миссии – американское суперподразделение «Черные Псы», правда, чем они отличаются от остальных, кроме окраски техсредств, непонятно.

Далее вашей основной задачей является уничтожение «Псов», а где-то в бункерах ваши ученые будут работать над созданием «Фурии». Вы потихоньку громите противника и перелетаете на Титан. К последней миссии ученые закончат свою работу, и с новым оружием вы окончательно уничтожите ненавистных «собак».

После этой сложной победы вам заявят, что теперь вы поведете солдат в бой и выиграете войну. Но все это останется за кадром, а вам даже ролика не покажут. Это кажется нечестным – если уж делать две стороны, то надо делать и две равносильные кампании. Вам решать, какую сторону выбрать, но в любом случае вы можете обращаться к нашему журналу – здесь есть подсказки и для тех, и для других.

АМЕРИКАНЦЫ

Описания тренировочных миссий нет, так как они элементарны для прохождения, да и необязательны.

Миссия первая: Red Arrival

Место действия – Луна.

Здесь все просто. Сначала вы выбираете себе боевую машину из нижеперечисленных: скаут, легкий танк, танк и бомбардировщик. Это один из немногих случаев, когда лучше всего взять легкий танк, потому как действовать придется достаточно быстро и понадобится большая огневая мощь, чем два пулемета, установленных на скауте.

После этого строите Scavenger и обеспечиваете ему две-три безопасных ходки к биометаллу, поле с которым расположено к юго-западу от базы, а параллельно защищаете второй, невесть откуда появившийся Scavenger на пути его следования к вашей базе.

Миссия вторая: Eagle's Nest

Место действия – Луна.

Эта миссия достаточно сложна. Сначала разверните Recycler и постройте как можно больше турелей. Заметили где ваши Scavenger'ы добывают металл? Правильно, на востоке. Как только подойдет подкрепление в виде танка и скаута, слетайте туда и разберитесь с турелями противника, иначе потом придется худо. Основная ваша задача в этот момент – любыми средствами защищать свои Command Tower и S-Power и ждать других приказов.

Когда увидите ролик о том, что основные силы противника прибыли в ваш сектор, то получите задание провести два транспорта к взлетной площадке. Если вы уничтожили турели противника, то выполнить это будет достаточно легко. Прикажите транспортам следовать за вами и двигайтесь к площадке. Защищать свою базу даже не пытайтесь – силы противника бесконечны, и пока не доведете транспорты до места, миссия не закончится. После этого вы покидаете Луну.

Миссия третья: The Relic Discovered

Место действия – Марс.

Для начала установите на гейзеры Recycler и фабрику, постройте парочку Scavenger'ов и начинайте строить турели и танки. Главное – если случайно обнаружите базу противника, не атакуйте ее. Держитесь и ждите последующих приказаний.

После отражения нескольких атак вам дадут задание проверить навигационную точку «Investigate CCA». Возьмите с собой пару танков, и в путь – на юг. Там вас будут ждать два истребителя и некая странная штука. Вы получите приказ оттранспортировать ее к своему Recycler'у.

Постройте Tug и подберите предмет, после чего прикажите ему следовать за вами. Со всем эскортом двигайтесь к базе. Как только Tug окажется рядом с Recycler'ом и все атакующие юниты противника будут уничтожены, миссия завершится.

Миссия четвертая: An Unexpected Connection

Место действия – Марс.

Сразу же устанавливайте Recycler и Armory. Стройте Scavenger и фабрику и отсылайте их заниматься своими прямыми обязанностями.

Стройте танки и турели. После постройки достаточного их количества (пять-шесть турелей, три танка для обороны и столько же для выполнения задания) прикажите трем (хотя можно и больше, но пока хватит) танкам следовать за вами, а сами летите к навигационной точке «Volcano». Чуть севернее, в глубокой впадине, находится нужный объект.

Идентифицируйте все строения. Вы получите задание отбивать все атаки противника и защищать инопланетное строение. Было бы неплохо подвести сюда и оставшиеся танки, так как основная часть атакующих частей противника будет направлена сюда. Не забывайте, что Armory может выстреливать боеприпасы и капсулы починки в нужную точку, так что вам не придется летать к базе. Лучше всего сразу накидать побольше капсул, чтобы быстро чиниться и перезаряжаться между атаками. Теперь вам остается только держаться на позиции.

Особенно мощной будет атака после радиосообщения, правда, она же будет и последней. Особо опасайтесь звена бомбардировщиков – они могут нанести серьезные повреждения. После уничтожения всех нападающих войск противника миссия закончится.

Миссия пятая: Escape from Mars

Место действия – Марс.

Это последняя миссия на Марсе. Сначала прикажите Recycler'у двигаться к гейзеру, а танкам – прикрывать его.

Сами продвигайтесь по узкому коридору на юг. Затем, когда выйдете на открытое пространство, покрутитесь вокруг своей оси: в восточном направлении вы должны заметить белое перекрестие с надписью «5th Platoon». Летите в этом направлении, и через





BATTLE

некоторое время появится второе перекрестие с надписью «Object».

Теперь летите в другом направлении, и скоро наткнетесь на ушедший в песок инопланетный корабль. Обязательно идентифицируйте его.

Теперь вы получите новый приказ – в навигационной точке № 1 найти звездный порт инопланетян и идентифицировать все строения. По пути вы встретите некоторое сопротивление со стороны двух турелей и Ховицера противника, так что нападать на них следует всеми тремя танками.





После идентификации всех трех зданий порта на вас нападет советский патруль из трех истребителей. Уничтожьте его, и получите новое задание – отстроить танковый отряд. Ну что ж, приступайте.

А пока вам нужно выполнить новое задание – идентифицировать стартовую площадку русских. Покрутитесь вокруг своей оси: в северном направлении вы увидите красное перекрестие с надписью «Launch Pad». С этим заданием вы вполне справитесь в одиночку, так как все вражеские войска будут брошены на уничтожение вашей базы. Просто надо успеть пролететь к Launch Pad'у за отведенное время, нажать I и вернуться к базе.

По 2D-карте вы без труда отыщете путь туда и обратно. После идентификации площадки вам дадут задание двигаться к навигационной точке под названием «Drop Off». Туда же подведите снятый с гейзера Recycler, после чего вы спокойно эвакуируетесь и закончите миссию.

Миссия шестая:
Behind Enemy Lines

Место действия – Венера.

Вы начинаете на ракетном танке, и менять его на что-либо другое не стоит. Для выполнения этой немного диверсионной миссии он идеален.

Сначала отправьте Armory на гейзер (он находится совсем недалеко), а на его защиту поставьте турели. Оставшимся танку и скауту прикажите следовать за вами – они обеспечат вам прикрытие. Двигайтесь по среднему каньону на север, по направлению к точке «Rendezvous Point».

По пути вам встретятся несколько танков и истребителей противника – уничтожьте их, иначе увяжутся за вами.

После встречи с двумя танками прикажите и им следовать за вами. Теперь возвращайтесь к развилке каньонов и летите в правый. Держитесь левой стороны и прижимайтесь к горам. Вам надо следовать в направлении, которое вам указывает красное перекрестие с надписью «Radar Array». Если повезет, то вы проскочите незамеченным и спокойно сделаете свое черное диверсантское дело. После этого быстро сматывайтесь оттуда и двигайтесь к точке «Utah Rendezvous».

Теперь отстраивайте базу и готовьте армию – вам предстоит уничтожить вражеский Recycler. Здесь, я думаю, вы и сами прекрасно разберетесь. Скажу лишь, что северный проход на базу защищен двумя охранными башнями, так что лучше совершить атаку тем же путем, что вы пробирались туда в первый раз. После уничтожения Recycler'а, который, кстати, находится в крайнем правом ответвлении каньона, миссия будет завершена.

Миссия седьмая:
A Nasty Surprise

Место действия – Венера.

Эта миссия довольно обыденная, никаких особых заданий в ней нет. Вам нужно только уничтожить вражескую базу, находящуюся в южном конце каньона.

Разворачивайте свою базу и накапливайте войска, но запомните, что вам понадобится приличная огневая мощь, так как Recycler и другие вражеские строения защищены охранными башнями, а мимо ходят огромные двуногие Walker'ы.

Правда, после уничтожения базы вам придется выполнить еще одно задание – найти инопланетные строения. Сделать это элементарно – они находятся недалеко, к северо-западу от того места, где находился вражеский Recycler.

Миссия восьмая:
Wrangling the Fleeing Herd

Место действия – Венера.

Для начала встретьте движущиеся к вам Factory и Scavenger'ов. Затем с помощью Constructor'а постройте Silo – оно будет заменять вам Recycler.

Оказывается, по дороге к вам фабрика подверглась нападению вражеских Ховицеров, расположенных среди гор. Их шесть штук, и все необходимо уничтожить. Но сначала надо развить свою инфраструктуру.

Создавайте армию, но знайте – вам обязательно понадобится парочка Walker'ов, так как только они смогут залезть на горы и уничтожить вражескую артиллерию. Когда Walker'ы будут готовы, пересаживайтесь в один из них и нападайте на Ховицеры.

После уничтожения артиллерии вам дадут следующее задание – перехватить русский конвой с инопланетной реликвией. Он будет медленно двигаться с востока на юг, к базе противника, и вы легко его догоните, но вот охрана не позволит вам так просто отхватить артефакт. Поэтому постройте быструю атакующую группу из обыкновенных и ракетных танков и патрулируйте у восточного прохода в этот квадрат (примерно посередине левого края 2D-карты).

После уничтожения конвоя и Tug'а противника постройте свой Tug и перевезите им реликвию к месту, где расположена ваша фабрика.

Миссия девятая:
The Race is On

Место действия – Ио.

Цель миссии проста – найти на Ио инопланетный артефакт и оттранспортировать его к своей базе.

В начале миссии вы можете подобрать Flash Cannon – мощную пушку, в момент сжирающую все боеприпасы. После постройте базу и готовьте быструю ударную группу (лучше всего танки и ракетные танки).

Артефакт находится почти посередине данного квадрата, среди гор. Будьте уверены, русские тоже не прочь захапать ценную штучку, необходимую для их исследований. Они тоже вышлют свою группу, причем быстрее вас. Когда эти разведчики прибудут на место и обнаружат, что вас еще нет, за объектом будет выслан красно-

звездный Tug. Как только он подберет вещь, вы услышите тревожное радиосообщение. Вот тогда вам действительно придется повозиться, чтобы отбить артефакт. Но пока до этого дело не дошло, так что постарайтесь максимально быстро построить отряд и Armory (обязательно!).

Теперь ведите отряд на запад, к центру участка. Да, в лаву не заезжайте! Прибыв на место, разберитесь с противником и полетайте вокруг – наткнетесь на Ховицер. Если дело с патронами и броней обстоит плохо, у вас есть Armory.

Уничтожив все войска противника в округе, стройте Tug и транспортируйте на нем артефакт на базу. Если вы все же опоздали, знайте – база противника находится на самом западе карты, как бы напротив вашей.

Миссия десятая: Bring it Home

Место действия – Ио.

В этой миссии вам предстоит провести три транспортника к стартовой площадке. Они автоматически будут двигаться на север. И вдруг, когда кругом вроде бы все спокойно, оказывается, что один из транспортов управляется русским шпионом! Что же, придется вести дальше оставшиеся два.

Пройдя еще некоторую часть пути, водители транспортов заметят впереди противника. Соберите все ваши силы вокруг себя и двигайтесь по направлению к Launch Pad'у. Вас встретят истребитель, турель и робот. Уничтожьте их, и транспорты продолжат движение.

Не ждите транспортников и продолжайте двигаться к стартовой площадке. На подлете вы увидите, что ее атакуют. Нельзя дать противнику разрушить ее. Если вы отбили атаку, то ждите транспорты. Они подойдут, и миссия завершится. Если же противник уничтожил площадку, все равно постарайтесь уничтожить врага. У вас в запасе есть еще одна площадка, к югу от первой (навигационная точка так и называется – Launch Pad 2). Приведите туда караван, и миссия будет выполнена.

Миссия одиннадцатая: Flying Solo

Место действия – Европа.

Одна из самых сложных миссий. Вам предстоит действовать в одиночку, да и время ограничено – всего 20 минут. Сначала двигайтесь к точке «Check Point». Немного не долетая до нее, покиньте свой танк и продолжайте движение в пешем порядке. Подойдя к точке, встаньте и включите оптический прицел. Когда появится советский истребитель, подпустите его поближе и стрельните по кабине. В случае удачного попадания самолет опустится, и вы сможете забраться в него. Это-то и нужно. Если выстрел не был удачным, то вам, скорее всего, придется переигрывать миссию – вас убьют.

После захвата корабля вам нужно будет добраться сначала до большого бункера, точно к северу от того места, где вы начали миссию (крайняя верхняя левая точка на 2D карте), затем до фабрики (красная точка на запад от бункера) и, наконец, до хранилищ (к югу от фабрики).

Теперь вам предстоит выполнить самое ответственное задание – переписать информацию из командной башни, находящейся среди ледовых гор к востоку от последней контрольной точки (т. е. от хранилищ). Для этого надо подлететь к башне и оставаться около нее в течение некоторого времени. После этого можете спокойно отправляться к месту высадки. Очень желательно достигать вышеуказанных точек именно в том порядке, как предписано, иначе вас раскроют и придется под огнем пробиваться к командной башне, переписывать информацию и лететь обратно. А это почти невозможно.

Миссия двенадцатая: Total Destruction

Место действия – Европа.

Миссия проста – уничтожить базу противника. Вы действуете на уже разведанной в предыдущей миссии карте.

Как всегда, разворачиваете базу и начинаете штамповать наступательные юниты – в этой миссии лучше всего Walker'ов, так как быстрота здесь не нужна, а они все же обладают наибольшей огневой мощью. Дальше, надеюсь, вы разберетесь сами, скажу лишь, что основные строения противника находятся в северо-западном углу.

Миссия тринадцатая: The Three Beacons

Место действия – Титан.

Одна из самых долгих и сложных миссий. Добро пожаловать на Титан. Здесь вас ждет очень неприятный сюрприз... Но обо всем по порядку.

Сначала разверните базу и отбивайтесь от советских войск. Потом вместе с построенным БМП слетайте в точку «Rescue 1» на западе и подберите солдат. От них вы услышите тревожное сообщение, что нападали «Фурии». Эскортируйте БМП в точку «Rescue 2» на севере и там подберите вторую группу солдат.

Попробуйте уничтожить базу противника среди холмов на востоке от места высадки, и увидите, что – о ужас! – казармы не взрываются. «Ошибка» – подумаете вы, и будете не правы. Оставьте в покое жалкое строение и подберите третью группу солдат в точке «Rescue 3» к юго-востоку от вашей базы.

Ваши колонки наполнятся воплями о том, что отсюда надо сматываться – инопланетные корабли вышли из-под контроля русских и теперь парят где-то рядом, выискивая новые жертвы.

В этот момент откуда-то появятся взбесившиеся «Фурии» в количестве четырех штук. Три из них будут летать над тем местом, где раньше была советская база, а одна – чуть западнее вашей базы. Тяжело теперь придется. Хорошо хоть русские предложили заключить перемирие и обсуждают планы сдачи с вашим командованием. Пока они там беседуют в дружеской обстановке, вам предстоит отбить еще несколько атак нового врага в тех же самых местах.



Удержались? Ну, наконец, условия капитуляции оговорены, и вы можете спокойно эвакуировать запершихся в оставшемся бараке советских ученых. Подведите БМП к бараку, после чего вам предстоит отбить еще одну атаку и довести эту машину пехоты до своей базы.

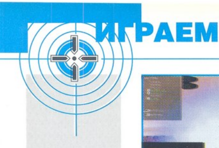
Миссия четырнадцатая: United We Fight – United We Die

Место действия – Титан.

Достаточно неприятная миссия. Вы начинаете ее на бомбардировщике. Подобрав валяющуюся рядом ракету, вы оснастите свою машину ракетами Sandbag, тормозящими движение противника.

Двигайтесь в точку «NW Geyser» на северо-востоке, где найдете БМП и пару турелей. Привезите их обратно. Начинайте отстраивать базу. Временами к вам будут приходить подкрепления в виде советских танков и истребителей, с командованием которых вы окончательно объединились.

Главной вашей задачей будет добыча 75 кусков биометалла. Для этого придется построить Con-



BATTLE



structor'ом два хранилища. Главное – построить максимальное количество Scavenger'ов и послать их на добычу стройматериала.

Враг будет появляться совершенно неожиданно и атаковать ваших добытчиков, поэтому все наступательные юниты лучше поставить к ним в эскорт, да и самому стоит этим заняться. Оборону базы пусть держат турели и гаубицы. Кроме привычных «Фурий», в небе будут появляться новые кораблики, поменьше и побыстрее. Они опаснее – их очень сложно поймать.

Миссия пятнадцатая: Strike at the Heart

Место действия – Титан.

Опять же стандартная миссия, целью которой является уничтожение фабрики противника (не смотрите, что на ней красные звезды – она захвачена инопланетянами). Фабрика находится в самом центре участка, среди гор.

Сначала, естественно, постройте базу и наращивайте мощь, отбивая атаки противника. К вам будет подходить подкрепление в виде русских танков и истребителей.

Для атаки лучше всего использовать Walker'ы в связке с ракетными танками и бомбардировщиками. Вход на базу расположен в северной части горного кряжа. Его защищают подчиненные противником охранные башни и «Фурии». Здесь же вы и найдете фабрику.

Миссия шестнадцатая: Tapping the Core

Место действия – Ахиллес.

Вот вы наконец и на Ахиллесе. Противник здесь как следует обосновался. Целью вашей миссии будет уничтожение мощного индустриального комплекса. Но, к сожалению, этот комплекс окружен минными полями, так что запросто к нему не подойдешь. Придется сначала уничтожить энергостанции (направление к ним вы узнаете с помощью красных перекрестий с надписью «Tower 1-6»). Всего их шесть, каждую охраняют две «Фурии».

Постройте базу и копите войска – противник не будет нападать. Когда в вашем распоряжении будет четыре-пять танков и два-три бомбардировщика, можете выступать.

После уничтожения всех станций вы увидите ролик о том, как взрываются мины. Теперь, если надо, отремонтируйте свою технику и строения и перезарядите пушки, а затем всей армадой двигайтесь на северо-восток участка. Там, у самого края карты, на ровной площадке расположен комплекс. Он неплохо охраняется, к тому же фабрики постоянно строят новые корабли. Распределите силы так – танки атакуют корабли, а бомбардировщики – наземные цели.

Миссия семнадцатая, финальная

Место действия – Ахиллес.

Похоже, проклятые инопланетяне решили взорвать Ахиллес и сбежать на своем громадном транспортнике.

Быстренько стройте базу и создавайте уже проверенный тандем из танков и бомбардировщиков. Walker'ов не создавайте, а тем более не садитесь в них – планета-то скоро взорвется, можете не успеть.

Когда создадите максимальное количество наступательных юнитов, объединяйте их в группу и ведите за собой прямо на север от места расположения вашей базы. Если все же промахнетесь и не заметите транспортник, попробуйте прочесать северную часть карты.

Когда заметите врага (большая черная штука, наподобие канделябра), быстренько распределите цели так: танки атакуют корабли, а бомбардировщики – четыре Thruster'а (похожи на свечи). После уничтожения всех четырех «свечек», корабль взорвется, и у вас будет три минуты, чтобы вернуться на базу и улететь с чертова Ахиллеса.

РУССКИЕ

Миссия первая: The Golem Ambush

Место действия – Венера.

Это только первая миссия, а уже придется повозиться.

Вашей первой целью является вражеский Recycler, затем нужно уничтожить американскую фабрику и сило – хранилище, при этом защищая свой Recycler.

Времени на выполнение первого задания не так много – немного подождав, американский Recycler сорвется с места и попытается уйти через один из каньонов. Нельзя дать ему это сделать. После уничтожения Recycler'а собирайте мощную армию из Walker'ов и идите на вражескую базу. Там вам придется туго, но, надеюсь, вы справитесь.

Миссия вторая: Precious Cargo

Место действия – Венера.

В этой миссии вам предстоит эскортировать три БМП с профессором Честиковым и его помощниками.

Противник появится практически сразу, но первая его атака будет легко отбита.

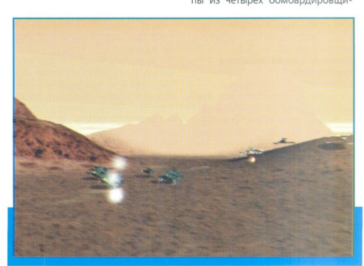
Будьте готовы ко второму нападению, а пока смотрите ролик, из которого поймете, что вам придется сражаться с превосходящими силами противника.

После отражения второй волны неприятеля лучше обезопасьте себя и сделайте так: оставьте БМП на месте, там их никто не будет атаковать, а сами в это время со всеми танками и истребителями прочешите окрестные горы.

Ваша цель – найти достаточно большой отряд противника к югу от дороги, а также два Ховицера с прикрытием с обеих сторон. После этого можете смело возвращаться к БМП и двигаться с ними к стартовой площадке. Возможно, на вас еще кто-нибудь нападет, но справиться с этими отрядами и одиночками будет довольно легко.

Миссия третья: The Evil Battalion

Место действия – Ио. Вам предстоит во главе ударной группы из четырех бомбардировщи-



ков уничтожить вражеский Recycler в навигационной точке №1.

Всем отрядом летите туда и уничтожьте противника, залетев к нему с юга – там сил меньше. Единственным серьезным препятствием могут стать две охранные башни рядом с Recycler'ом. Уничтожьте все и возвращайтесь на базу.

Миссия четвертая:
Io's Bridge

Место действия – Ио.

Как написано в задании на миссию, вам необходимо очистить путь для ваших Tug'ов от вражеских танков, истребителей и Ховицеров, а также заставить сдаться отряд противника на юге, т. е. уничтожить его Recycler и все иже с ним.

Перед выдвижением Tug'ов у вас есть 7 минут, чтобы обеспечить хотя бы свободную дорогу. Собирайте быстрый наступательный отряд, и вперед – на юг. Вам повстречается несколько мобильных групп противника (обычно два-три танка). А в самом низу, около островка, напоминающего жерло вулкана (кстати, там и находится база противника), вы найдете Ховицер.

Теперь можете встать лагерем около базы противника и волновыми атаками потихоньку уничтожать ее. В этом деле вам, естественно, поможет Armory, с помощью которого вы спокойно сможете чиниться и заряжаться, что называется, «не отходя от кассы». А ваши Tug'и в это время преспокойненько пролетят к Launch Pad'у.

Миссия пятая:
Controlling the High Ground

Место действия – Титан.

Вы начинаете миссию на уже отстроенной базе, которую, правда, беспощадно громит противник. Проклятые капиталисты засели на вершине обширного плато, с юга огораживающего долину, где находится ваша база. Там, на верху стоит пара Ховицеров и робот. Они-то и не дают вам спокойно спать. Быстренько соберите ударный отряд, и двигайте наверх.

После уничтожения агрессоров спешно восстанавливайте базу и стройте охранные сооружения. Вам предстоит отбить еще несколько волновых атак противника. Эти волны будут появляться из северо-восточного угла участка, а также с запада.

Миссия шестая:
Clear the Path

Место действия – Титан.

В этой миссии вам необходимо пробиться к базе противника и разрушить ее. Сразу же проведите рейд по окрестностям, и вы встретите трех минеров противника, которых защищают турели. Постарайтесь побыстрее уничтожить их, а не то потом придется долго пробивать проходы в минных полях.

После этой «разборки» стройте базу и копите силы. На оборону особо не тратьтесь – враг будет мало атаковать. Постройте ударную группу из Walker'ов и бомбардировщиков и двигайтесь на север, к центральному извилистому каньону. Оба выхода из него блокируют по две охранные башни – уничтожьте их, и путь к базе свободен. Она находится в северной части области, и ее уничтожение не должно вызвать больших затруднений.

Миссия седьмая:
Reclaim our Base

Место действия – Титан.

Ваша цель в начале миссии – освободить трех инженеров из американской тюрьмы, находящейся к югу от места высадки. Прикажите БМП следовать за вами и двигайтесь в направлении, указанном красным перекрестием. Подлетев к вражеской базе, первым делом уничтожьте охранную башню и скаутов, затем разрушьте тюрьму. Оттуда выбегут три солдата, которых подберет БМП.

После этого двигайтесь к тому месту, откуда начинали. Когда подъедете туда вместе с БМП, получите новое задание – уничтожить вражеский Recycler и освободить свой. Выполнить эту часть миссии можно разве только, если очень повезет. К вражеской базе подлетайте с той же стороны, что раньше, и гасите все, что можно. Уничтожите Recycler – считайте, что вам повезло.

Миссия восьмая, финальная

Место действия – Титан.

Цель миссии – уничтожить базу противника и все защищающие ее силы. Это достаточно просто, так как у вас на вооружении есть «Фурии», да и сама база защищена не особо сильно. Находится она к юго-востоку от вас. Постройте армию «Фурий» и бомбардировщиков – и вперед.

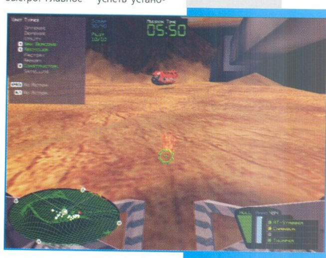
После уничтожения базы к вам присоединится генерал Ромесский на своем танке. Это просто ас, к тому же его танк может восстанавливать повреждения. С его помощью добейте войска противника и наслаждайтесь заслуженной победой.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Начнем с выбора техники для себя. Здесь больше всего подходят танки и Walker'ы, хотя есть миссии, где приходится летать на более экзотических видах техники. Кстати, основное правило поведения на поле битвы – никогда не лезьте в бой первым, если есть кому это сделать. Вы гораздо важнее для общего дела, чем все эти Pilot'ы, поэтому пусть лучше убьют их. Это, конечно, не по-дружески, но что делать – такова жизнь (точнее, игра).

Далее поговорим о группировании ваших сил. Группировать войска нужно обязательно – так удобнее командовать. Но создавать группы надо с умом. Все зависит от миссии, которую будет выполнять данный отряд, а также, что немаловажно, от скорости передвижения войск. Вот некоторые примеры групп и их назначение: звено истребителей – разведка, патрулирование, быстрые атаки на слабо защищенные объекты противника; танки + ракетные танки или бомбардировщики – атаки на базу и ключевые позиции противника, если же база сильно защищена, то на место танков приходят Walker'ы; пара танков – защита Scavenger'ов. Это в атаке, а в обороне основной связкой являются пара турелей + Ховицер, хотя место последнего может занять танк (сможет прикрыть сзади, если что), плохо только, что танки и турели нельзя объединить в одну группу. Активно используйте минеров для блокировки узких подходов к вашей базе, а для надежности ставьте в этих местах турели.

Теперь поговорим об обустройстве базы – надо научиться разворачивать ее максимально быстро. Главное – успеть установить Recycler и Factory. После этого начинайте с сумасшедшей скоростью штамповать турели и танки. Очень важно отбиться от первой атаки противника, и дальше будет легче. Если вам повезло и вы находитесь на ровной площадке, займитесь строительством продвинутых зданий – это даст, как минимум, два плюса. Первый – за счет постройки охранных башен вы сможете высвободить для агрессивных действий часть войск, второй – вам не придется так печься за свой Recycler (даже если его уничтожат, эти продвинутые строения заменят большинство его функций).



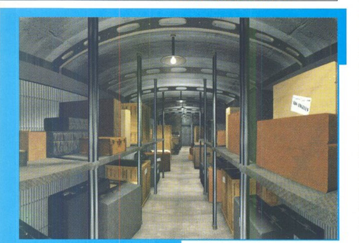
Дмитрий Резчиков

BLACK DAHLIA

РАЗРАБОТЧИК	Take 2 Interactive Software
ИЗДАТЕЛЬ	Take 2 Interactive Software
ВЫХОД	март 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 МГц или выше.
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD ROM – четырехскоростной.
Видео – SVGA 1MB

PC CD ROM

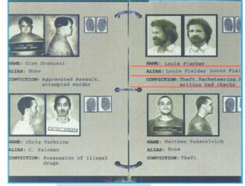


Перед вами – история очередного загадочного убийства. Однако, в отличие от других игр, связанных с расследованием преступлений, данное дело (дело «Черного Георгина») реально. Действительно, была такая женщина, и подлинные обстоятельства ее смерти в общем соответствуют тем, что мы увидим в игре. Но вот только в жизни сей запутанный случай так никогда и не был раскрыт. Что ж, мы-то с вами давно знаем – компьютерные игры лучше, чем жизнь.

Надо сразу сказать, что хотя в настоящем описании и приведены решения всех головоломок, на последнюю задачу (с телескопом) указан лишь ответ. Я оставил сам поиск решения для игроманов, иначе играть будет совсем не интересно. И еще: некоторые задачи в игре нужно решать с помощью логики, а так как у каждого человека она своя, я не стал везде расписывать свои логические рассуждения.

Если у вас есть выход в Интернет, то можно скачать патч, тогда, в частности, становятся доступны субтитры, но в этом случае вам придется в файле с расширением «.ini» поменять «subtitles = 0» на «subtitles = 1». Хочу обратить внимание игроманов: когда смотрите предметы в Inventory, их можно поворачивать не только вверх и вниз, но также и в сторону (курсор принимает вид стрелки в сторону). В конце игры почаще заглядывайте в записную книжку (Notebook), там можно найти ключи к решениям головоломок.

И самое последнее: в любом месте в игре попробуйте увести мышку за край экрана вправо и покрутитесь вокруг своей оси. Будет интересно.



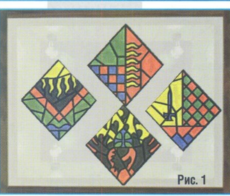


Рис. 1

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вы начинаете игру в своем офисе. В нем – полный беспорядок. Включаем свет справа. Сначала исследуем все, что можно. Сразу скажу – любую вещь, которую берем, нужно сразу посмотреть в Inventory. Итак: в ящике позади стола лежит оружие (сдвинем листочки и увидим его). В оружии – в рукоятке – можно найти ключ. Он нам откроет дверь кабинета в шкафу около входа. Теперь принимайтесь за люстру; вы найдете мешочек с рунами (Runes) и пергаментом. Идите к боссу, г-ну Суливану (Sullivan), и поговорите с ним о вашем случае (выбрать ответ со словом Propaganda), а затем о вашем предшественнике г-не Пенски (Pensky). Затем идем к Herr Finster. Спросите его обо всем и обратите внимание на щит на стене. В разговоре с вами он упомянет бар. На пути к бару зайдите к детективу Мерило в отделении полиции. Будьте с ним помягче и спросите его сначала о Torso Killer, а затем расскажите ваш случай. Посмотрите на книгу за столом детектива (помните, Finster сказал, что он идентифицировал посыльного) и найдите Луи Фишера с его псевдонимами. Внутри книги находится также часть листа бумаги с адресом Финстера и телефонным номером. Берите это.

Теперь идите в бар Макгинти. Говорите с барменом и не забудьте при выходе найти Winslow около входной двери. Поговорите с ним, и он упомянет список подозрительных американцев. Бегите к вашему боссу и спросите его о списке. Он даст его вам. Используйте заметки Пенски, телефонный номер Финстера и этот список (предупреждение! Совместить все эти вещи в игре вы не сможете.) Получаем номер телефона доктора Штрауса (CLV=CMR, 524=404 или, в обычных числах, 267-404).

Позвоните по этому номеру – ответит Музей естествознания. Теперь отправляйтесь в бар, нужно найти связного Финстера – Хансена (Hansen). Его там нет. Снова идите в офис. Вам позвонит доктор Элен Штраус. Нам в Музей.

Временное окончание 1-го CD.

Поговорите с Элен, покажите ей руны и пергамент. Она попробует перевести их. Возвратитесь в бар, и вы найдете Хансена. Он сообщит вам все, что знает относительно Луи. Идите звонить. Около телефона на стене найдите телефонный номер (в обычных числах 267-259) и позовите Лу Филдинга (Надо набрать Lou Fielding). Когда назовете это имя, там скажут, что никого с таким именем нет.

Возвратитесь в музей и поговорите с Элен. Покажите ей приглашение Финстера, и она покажет вам геральдическую книгу. Из беседы вы узнаете о витраже. Попросите Элен показать вам витраж. Теперь вы должны собрать головоломку. Орел уже собран. (Рис. 1)

Трудность в том, что части витража должны подходить точно. Код – LEADHEAD. Когда вы сделаете это, включите свет и в инфракрасном свете читайте фамилии. Получается, что Harold (Гарольд) – действительно Herald (Геральд), и что его фамилия была Fischerwald. И Finster – только часть от Finsterlau. Появляется новое имя Muhlhaven. Побродите где-нибудь и снова отправляйтесь к Элен в музей. Она сумела перевести текст на пергаментных листах, и вам надо их забрать. Идите в бар и поговорите с Lou Fielding. Он сообщит вам, что Lou Fielding

иногда зовут Lou Harold. Становится интересно...

Позвоните по телефону в баре снова, только теперь используйте имя Lou Fischterwald (Луи Фиштервалд). Там сообщат вам, что он находится в клубе (RAVEN Club). Поезжайте в клуб. Поговорите по интеркому, только не сообщайте, что вы из полиции. Вам скажут, что Луи находится в миссии (Mission). В холле клуба, под ножкой стола лежит бумажка. Возьмите ее. Отлично, это адрес миссии и результаты игры в карты. Идите в миссию. Поговорите с Ernie и спросите его относительно Луи. Он покажет вам фотографию, но отдать её не захочет.

Возвратитесь в клуб и поговорите с Луи. Какой хам! Идите к миссии и пошутите над Ernie (Trick Ernie into Leaving). Когда он уйдет, обыщите его чемоданы внизу под стойкой. Вы должны перебрать все предметы в чемодане, чтобы добраться до фотографии. Фотография находится справа. Идите к Merylo и покажите ему фотографию. Возвратитесь к Луи в клуб и покажите фотографию ему. Он захочет, встретиться с вами с тихом месте (чувствуете, как что-то нехорошее назревает над вашей головой?).

После видеовставки вы окажетесь в зале. Идите вправо и захватите бутылку на ящике. Когда стрелок появится, убейте его (он появится наверху справа). Действовать надо быстро. Кстати, ради интереса можно дать себя убить, чтобы уж посмотреть все ролики в игре, не забудьте только сохраниться сначала. Можно пойти влево, но тогда будет несколько сложно: нужно выстрелить в трубу, пойдет пар, стрелок выбежит, и тогда можно стрелять.

Обыщите тело, найдете спичечную коробку из гостиницы «Кливленд» с именем Muhlhaven. Когда вы захотите уехать, появиться мальчик и даст вам коробку.

Конец 2-го CD.

Третий диск начинается со сна Torso Killer (расчленителя). Когда вы очнетесь, поговорите с Merylo и выберите сотрудничество, т. е. фразу «Tell him what you have learn» (2 раза). Когда он уедет, посмотрите на газету. Обратите внимание на человека с тростью, который привиделся вам во сне (не забудьте посмотреть на спичечную коробку).

Идите в офис Sullivan. Гм, Winslow. Поговорите с Sullivan и езжайте в гостиницу «Кливленд». Говорите с клерком. Да, просто так ничего он вам не даст, но не все так плохо. Используем телефон в холле, а номер телефона клерка написан на задней стороне спичечной коробки (GB5-637, или 425-637). Выдайте себя за Muhlhaven и спросите о газете. Присоединитесь к посыльному в подъемнике – вот вы и нашли комнату Muhlhaven. Заберитесь на тележку в коридоре (кстати, в тележке найдите нож). Нож используйте над дверью. Ну вот вы и в комнате. Попробуйте открыть шкаф слева. Вам нужен ключ в виде печатки – Runekey. Исследуйте кувшин на ночном столике и возьмите запасной ключ. Когда вы пробуете взять что-нибудь ещё, появятся какие-то головорезы. После того как они уйдут, исследуйте флягу снова и возьмите фотографию.

Идите на чердак Луи. Идите и внимательно слушайте – вы должны услышать скрип при ходьбе. Одна половица плохо лежит. Поднимите её, и получите Lockbox. Посмотрите на груду пепла перед печью (воспользуйтесь веничком правее груды пепла). Посмотрите на руны. Вы увидите другую галлюцинацию. Пришло время открыть Lockbox. Код – LOGHOUSE.

Вот решение головоломки:
поверните левую лампу (2) вправо;
толкните маленькое окно (1);
трубу (7) толкните вниз;
потяните доску под маленьким окном (4);
двигайте колесо мельницы в сторону от вас до упора;
потяните доску (8) влево;
потяните вниз доску (4);
выдвиньте трубу обратно (7);
крутите колесо на себя до упора. Появится снова окно (1);
двигайте обратно левую лампу (2) (к ее первоначальному положению);
тяните дверь до упора на (180 градусов) (3);
дверь (3) сдвиньте влево;
сдвиньте доску (5) влево;
сдвиньте маленькую квадратную доску с символом (6). (Рис. 2)

Получите ключ и кольцо. Теперь займемся комодом. Используйте ключ из Lockbox. Очередная задачка. Белая луна выдвигает, а черная луна – задвигает внутрь. (Рис. 3)

Решение: толчок внутрь, поворот налево, выдвинуть, повернуть направо 2 раза, толчок внутрь, поворот налево до центра и выдвинуть. Код – TURNKEY.

Вы найдете собачий клык. Идите к Sullivean и сообщите ему относительно вашего расследования. Покажите ему также фотографию Muhlhaven. Получается, что Von Hess – немецкий шпион, и шантажирует его. Фотография была сделана во Фланагане, надо будет посмотреть на это место.

Теперь идите к Winslow. Вы узнаете, что у него в сейфе есть документы о деле вашего предшественника Pensky. Их он вам не даст.

Возвратитесь в отель в комнату Muhlhaven и используйте кольцо на запертом шкафу. Другая галлюцинация. Берите приглашение в клуб Ворона из шкафа и возвратитесь к Winslow. Он забавляется с секретаршей, так что вы сможете обыскать его офис. Сейф находится за картиной рядом с дверью, где слышится стенание. Картина открывается так: нужно кликнуть мышкой на верхнем левом углу. (Рис. 4)

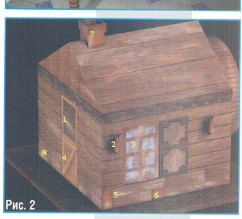
Теперь вам нужен код. Код написан на одной из картин в комнате. (Рис. 5)

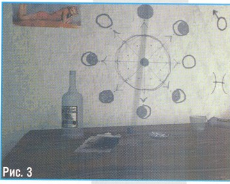
Можно его и не искать, (19 (вправо) – 6 (влево) – 33 (вправо) – 3 раза до 19-ти, 2 раза до 6-ти и 1 раз до 33-х). Код – MASTERLOCK.

Возьмите карточку. Прочитайте дело и положите его обратно. Pensky находится в Sunnyvale. Идите туда и прокрадитесь в его комнату. Когда медсестра уйдет, поговорите с ним. Во время разговора вы увидите другую галлюцинацию. Pensky сообщит вам, что вы нуждаетесь в трех вещах, чтобы избавиться от галлюцинаций. Когда вы соберете их, вам нужно будет вернуться к нему. Перо ворона находится в вашем офисе, в книжном шкафу справа есть книга, которая вынимается (название книги можно разобрать как A Pictorial history). Вы уже получили клык. Вам осталось только найти мудрость дракона.

Пришло время посетить Muhlhaven во Фланагане (такой своеобразный домик). Спросите его относительно шантажа и дайте ему приглашение, чтобы он его подписал.

Возвратитесь к Pensky и сообщите ему о вечере. Вы должны идти к Элен и поставить у неё печать. Она будет утверждать, что дала вам правильную печать, но это неправда. По-


Рис. 2


Рис. 3

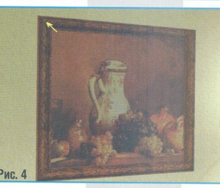

Рис. 4



Рис. 5

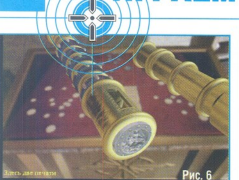


Рис. 6

(1) His Power Awakened

(2) Nine gifts to Odin were there assembled

(3) Seven messengers to the shepherds of stars
(4) One each to bear the sacred silent cipher
(5) To shatter heaven's sphere.

(6) One singer to soothe the restless rolling earth
(7) Who laments the children that she bore
(8) That she may weep no more.

(9) A herald to the misty haunted halls of ice
(10) Where the Aesir slumber beyond men's calls
(11) To lead the gray god home.

(12) Three vessels were there committed

(13) The skull of an aethling,
(14) a vizier and skald of great renown,
(15) who had drunk from Mimir's fountain.

(16) A cup of ash wood
(17) Fashioned by the Norns to hold all sorrows
(18) Cut from the root of the world tree.

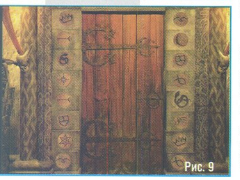
(19) Thalia's dark prison
(20) Dusky, and fair as the seer's sad visage
(21) Surface scryed and bewitching.

(22) Each gift to him is now devoted
(23) Seven shimmering barriers thus are broken
(24) The warm earth is now soft and sated
(25) The frozen halls are lit and ringing
(26) Speak to the skald and share his quaff
(27) In the vessel that sprang from wisdom
(28) Shatter the prison and release the seer
(29) To summon the gray god to his throne

Рис. 7

Nine Gifts To Odin

Рис. 8


Рис. 9

смотрите на пергамент на столе, чтобы увидеть правильную печать. Снова галлюцинация и новая загадка. (Рис. 6)

Печать имеет фактически две печати, одну под другой, и вы должны поменять их местами, вращая кольца на ручке. Кольца отметим числами с 1 по 5 сверху донизу. Поворачивайте кольцо, учитывая, что R – вправо, L – влево: 4R, 1R, 5R, 1R, 2R, 1R, 3R, 5L, 1R, 2L, 3L, 1L, 4L. Код – RINGDING.

Конец 3-го CD.

Теперь идите в Raven Club. Вечер начался, и когда вы приедете, там будет Von Hess и –вот незадача – Winslow! Winslow захочет представить вас Эллиоту Нессу (Elliot Ness), а тем временем Von Hess исчезнет в дверях. Когда вы попробуете следовать за ним, вас остановит охрана. Пришло время для небольшой диверсии: идите к синей двери или ширме в углу. На пути к ширме возьмите со стола тарелку. За синей ширмой увидите поднос с бокалами и вращающийся стол в стене. На этот стол кладем тарелку, затем кладем на тарелку поднос с бокалами и крутим стол. Пока у Von Hess небольшая проблема, вы войдете в комнату. Там темно. В темноте посветите фонариком на стены, осмотрите все, потом в середине комнаты посветите наверх – увидите люстру. Включаем свет. Нам нужен стол в середине комнаты. В стол вмонтированы крышки (панельки), они открываются с помощью ключа-печатки. Остается одна крышка со щитом Ландулфа. Посмотрите на пергаменты. В середине стола на круге имеется надпись Each Gift To Him Is Now Devoted.

Вообще это одна из самых сложных загадок в игре.

Решения находятся в 4-х местах: надпись в записках Элен на столе (Each Gift To Him Is Now Devoted), в пергаменте и на одной из картин на стене. Ищите эту фразу в записках Элен; увидим номер 22. (Рис. 7)

Теперь смотрите на картину на стене, которая начинается с «Knight of Thule Awake!!!». Первое предложение – «The old order shall be restored». Теперь найдем между этим связь. Исследуйте тщательно каждую из крышек, а затем пергамент. Найдите строку 22. Вам нужно восстановить порядок. Левый символ в каждой паре – это старый порядок, а правый символ – это новый порядок. Смотрите на рис. 8.

На пергаменте я отметил правильный порядок зеленой линией (слева направо). Открывайте крышки в этом порядке, и последняя крышка откроется. Код – ARTHUR. Последняя крышка откроется, и вы получите книгу. Надо полагать, это и есть та самая мудрость дракона, о которой говорил Pensky. Возвратитесь в больницу к Pensky. Вот интересно: его нет, и медсестра говорит, что никогда и не было в больнице. Неужели нам все привиделось, или же здесь поработал Winslow?

2 декабря 1941 г.

Вы найдете письмо на своем столе. Это – от госпожи Кассандры, и она написала вам по поручению Pensky. Так едем к ней! Поговорите с ней, она введет вас в транс. Вы окажетесь в странном месте. Напротив вас будет дверь, которая открывается с помощью решения головоломки. (Рис. 9)

Вокруг советую не ходить, так как обратно к двери будет тяжело вернуться. Если же вы решите походить вокруг, то внимательно послушайте. В каждой отдельной комнате (хотя там все будет то вверх ногами, то на боку) вы сможете услышать миллионы голосов – это и есть ответы на решение головоломки. Более отчетливый голос произносит пары слов. Код для решения головоломки: CANCAN.

Налево	Направо
Корона	Птица
Ключ	Луна
Змея	Щит
Звезда	Рыба
Ключ	Змея
Щит	Комета
Солнце	Корона
Птица	Рыба

Дверь откроется, и вы окажетесь в космосе. Попробуйте попрыгать с планеты на планету (прежде сохраните игру). Выйдите из транса (клавиша Esc). Поговорите с Cassy о том, что увидели. Она покажет вам книгу по астрологии. Помните знаки на планетах? Теперь возвратитесь к вашему боссу и поговорите с ним; сообщите ему, что ваш случай и Torso Killer связаны, затем идите к Merylo. Спросите его относительно дела Torso Killer и просмотрите улики и свидетельства (18 штук). Исследуйте газеты тщательно, так как Merylo полагает, что они могут являться ключом к разгадке преступления. Порядок чисел на газете подскажет вам порядок планет в вашем трансе. Да, но последняя газета отсутствует – она у Winslow. Вы также узнаете, что еще одна жертва, кроме Луи, была идентифицирована – Angelo Santini. Для того чтобы узнать адрес Angelo Santini, вам придется очень внимательно просмотреть печатные документы, иногда можно посмотреть не только один лист, но и те, что лежат за ним (курсор принимает вид стрелки, направленной в сторону).

Теперь отправляйтесь к Winslow, спросите у него о Von Hess, Pensky и недостающем свидетельстве. Также посмотрите на туннель коллектора, упомянутого Merylo, когда он рассказывал о Angelo Santini. Теперь идите и посетите мать Angelo Santini. (Кстати, при выходе из дома Angelo Santini попробуйте нажать клавишу Shift.) Говорите с нею, и когда она вас оставит, выключите свет в комнате. Справа, у окна за вертикально опускающейся шторой, можно найти фотографию Angelo и Луи в клубе Ворона. Очень интересно.

Теперь надо в клуб Ворона. Входите через главную дверь. Хм, головоломка! Ответ на неё можно получить при складывании приглашения в клуб. Код – TRIANGLE.(Рис. 10)

Посмотрите в шкафу, там есть что-то вроде плаща, и на нем висит зеленоватый медальон. Теперь возвращайтесь в отделение полиции. Winslow возвратил недостающее свидетельство (газету № 19). Идите к Cassy и попросите, чтобы она ввела вас в транс снова. Правильный порядок планет следующий (знаки нужно взять из книги по астрологии – это несложно):

Saturn, Mars, Mercury, Venus, Sun, Moon, Jupiter, Earth and Thule.

Вы окажетесь у водоема Одина. Рядом лежат камни. Бросайте камни один за другим, и в воде вы сможете увидеть, кто что делает (в соответствии с изображением на камнях). Особое внимание обратите на камень, помеченный крестиком. (Рис. 11)

Выйдите из транса и поговорите с Cassy. Она сообщит, что если вы получите то, что принадлежит убийце, то будете способны видеть его действия. Возвратитесь к матери Angelo Santini. Рядом с кроватью есть пустой плинтус. Там есть некая сумма денег, которые надо от-

DAHLIA

дать матери Angelo Santini, а также есть страницы с примечаниями Pensky. Теперь ваш путь лежит в коллекторы.

Конец 4-го CD.
6 декабря 1941 г.

Вы видите, как убийца (Torso Killer) уходит в коллекторы. Вы в лабиринте, но не пугайтесь: это самый легкий лабиринт из встречающихся в игре. Нужно пойти прямо, в первом повороте свернуть направо и идти прямо четыре раза, повернуть налево и идти прямо, пока не окажетесь перед трубами с приборами для измерения давления. Они запятнаны кровью. Значит, это секретный проход. (Рис. 12)

Суть головоломки: четыре прибора должны показать то же самое давление, что и пятый (7), т. е. 30 градусов, и стена откроется. Механизм работает следующим образом: колесо 6 управляет 2-м датчиком, колесо 5 управляет 3-м и 4-м, колесо 8 управляет 1-м и 4-м и колесо 9 управляет 2-м, 3-м и 4 датчиками. Вот решение из 9-ти шагов:
колесо 9 направо, пока датчик 4 не дойдет до 30 градусов;
колесо 8 направо, пока датчик 1 не дойдет до 30;
колесо 5 налево, пока датчик 3 не дойдет до 30;
колесо 9 направо, пока датчик 4 не дойдет до 30;
колесо 5 налево, пока датчик 3 не дойдет до 30;
колесо 6 налево, пока датчик 2 не дойдет до 30;
колесо 9 направо, пока датчик 4 не дойдет до 30;
колесо 6 налево, пока датчик 2 не дойдет до 30;
колесо 5 налево, пока датчик 3 не дойдет до 30.

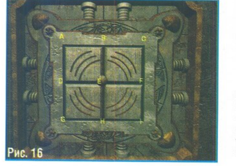
Код – PRESSURE. Вполне возможно, что кое-кто из игроманов найдет и другое, более короткое решение.

Но дальше имеется другая дверь. Замок сделан в виде железного отпечатка креста. Как вы помните, у Von Hess был ключ. Идите к Winslow и требуйте ключ. Winslow пойдет с вами в коллекторы. Используйте крест на двери. Войдите в комнату, Winslow убежит. Далее есть еще одна дверь. Проклятье! Здесь есть рычаги давления; головоломка труднопроходима. Код – BARBELL. (Рис. 13)

Вот решение: нажать номера 5, 4, 2, 3, 7, 5 и 2.

Но дальше снова дверь. Её вы уже не откроете. Посмотрите налево, и наверху увидите решетку вентиляции. Через неё вы увидите встречу Братства и убийцы в клубе Ворона. Когда встреча закончится, вы увидите, как убийца кладет одежду (плащ) и медальон в шкаф и запирает его подсвечником. Теперь едем в клуб Ворона. Посмотрим на подсвечник рядом со шкафом. Снова головоломка. У подсвечника есть пять вращающихся частей, каждая выдвигает или убирает выступы на ножке. Поверните 2 раза 4-ю влево (вниз), 2 раза 2-ю вправо. Код – NIMBLE. (Рис. 14)

Берите талисман из шкафа и возвращайтесь к Cassy. Она введет вас в транс. У водоема погрузите новый камень в воду. Вы увидите убийцу в комнате клуба. Он открывает секретный проход книгой в шкафу. Теперь следуйте к детективу Merylo и вместе с ним идите в клуб Ворона. Тяните ту самую книгу (как входите, книжный шкаф слева, книга в шкафу ближняя к двери, через которую зашли в комнату). Вам сообщат, что японцы разбомбили американскую базу и началась война.


Рис. 16

Временно заканчивается 5-й CD.
20 апреля 1945 г.

Теперь вы офицер OSS, и война заканчивается. Вас позвали, чтобы открыть странную дверь. Когда вы посмотрите на дверь, найдете некоторое сходство с тем, что когда-то видели в клубе Ворона. Выше над дверью – картина Одина, одноглазого Бога, того самого, в чей водоем вы бросали камни. Вы должны собрать все планеты по порядку. (Рис. 15)

Перемещение одной планеты оказывает влияние на движение других планет (надо, чтобы свет был сверху, а тьма внизу). Головоломка легко решается.

Пометим планеты буквами от A до G (с наружной части по внутреннюю). Двигаем A и C одновременно, пока они не займут положение сверху вниз; Двигаем G, пока B не займет нужное положение; Двигаем D, F и G, пока все они не займут нужное положение; Двигаем E и D, пока D, E и G не займут нужное положение. Затем нужно нажать на Солнце в центре, и дверь откроется. Код – SUNSPOT.

Вы окажетесь в комнате с тремя стенными сейфами. Слева – сейф, в котором ничего нет, но открыть вам его придется. Код – LADYBUG. Смотрите на рисунок; вот решение: E – F – C – B – A – D – G – H – I – F – E (Шаг 1) •E – D – E •E – B – C – F – I – H – G – D – A – B – E •E – B – A – D – G – H – E •Повторить шаг 1 •E – B – A – D – E •E – B – E (Рис. 16)

В середине – сейф, в котором также ничего нет. Но открыть все-таки нужно. (Рис. 17)

Интересная задача: нужно подобрать правильные ключи.

Вот решение: A-3, B-6, C-4, D-1, E-8, F-5, G-7, H-2. Код – KEYPUNCH.

И вот, наконец, сейф справа, за которым как раз и лежит BLACK DAHLIA (правильная позиция рычагов: вниз, вверх, вверх, вниз, вверх, вниз, вниз, а затем нажимайте на красную кнопку несколько раз). Код – GEAROIL. К сожалению, придут люди MP, и вам придется отдать камень им. Может, это и к лучшему.

Октябрь 1946 г.

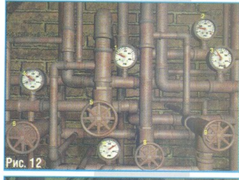
Годом позже вы охотитесь на военных преступников и получаете наводку на монастырь около австрийско-швейцарской границы. Вы окажетесь в винном подвале. Оглядитесь вокруг. Поднимитесь по маленькой лестнице и подойдите к двери. Посмотрите в глазок – и увидите двух вооруженных парней. Обернитесь. Напротив вы увидите механизм с веревкой, а правее –колодец. Вам нужно сделать так, чтобы можно было спокойно спускаться вниз на веревке. У механизма найдите два рычага (выход от механизма – Esc). Правый переведите вверх, а левый вниз, затем, когда веревка отмотается, правый верните вниз. (Прежде чем спускаться, сохраните игру.) Теперь вы можете спускаться.

Снова начинается 5-й CD.

Ну вот и большой лабиринт, потеряться здесь действительно можно, поэтому постараюсь помочь (хотя лабиринт устроен так, что обязательно рано или поздно придешь в главную пещеру (Main Chamber), все равно обязательно сохраняйтесь в каждой пещере (склепе)).


Рис. 10


Рис. 11


Рис. 12

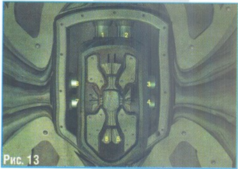

Рис. 13

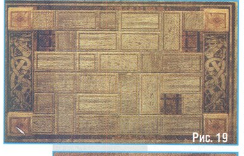

Рис. 14

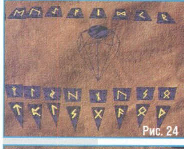

Рис. 15

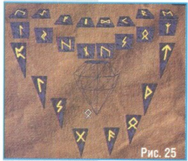
BLACK


Рис. 17


Рис. 18


Рис. 19


Рис. 24


Рис. 25

Поворачивайте все время направо, пока не найдете маленький алтарь и странный артефакт. Возвратитесь к пересечению коридоров (не забудьте развернуться) и продолжайте поворачивать направо. Вы найдете пещеру Геральда (Herald's Chamber). Используйте артефакт на гробе, и он откроется. Щелкните на рунах, и они будут добавлены в вашу записную книжку. Снова идите направо, пока не прибудете в главную пещеру (Main Chamber). В ней много выходов. Место, где вы вошли, помечено как Entered here. Проходим через 4-ю дверь слева от входа, не считая его. Идем так: 1 раз налево, 2 раза направо. Теперь вы находитесь в Scribe's Chamber. В его гробе находим квадратные камни. Рядом – маленький водоем. Бросаем камни в воду и соберем их. Код – ROCK33. (Рис. 18)

Теперь идите к Sargeant in Arms. Вы достигнете этой пещеры, если будете идти все время налево от Scribe's Chamber. Его гроб – новая головоломка. Здесь, как в игре «Пятнадцать», нужно переместить блоки и открыть гроб. Решение этой головоломки попробуйте найти сами. Код – BLOCKHEAD. (Рис. 19)

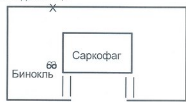
И теперь направляйтесь к Landulph. Снова идем все время налево. Находим маленький мост. Затем, вы окажетесь перед лестницей. Сохраните игру. Делаем шаг вперед. Как классно стрела влетела в ваш факел! Разгадка: каждая ступенька имеет три секции, и на каждой секции выгравированы руны. Если вы наступите неправильно, стрела с ядом убьет вас. Вот безопасный путь (1 – левая секция, 2 – средняя, 3 – правая): 1, 3, 3, 2, 3, 1, 3. Посмотрите на руны на гробе и возвратитесь в Main Chamber (так же, как шли, только наоборот, т. е. правое станет левым). Не забудьте идти по лестнице так же, т. е. 1, 3, 1, 2, 1, 1, 3. В Main Chamber есть алтарь с четырьмя столбами вокруг него. Чтобы пройти дальше, вам надо на каждом столбе выложить руны, которые вы нашли и записали в свою книжечку (сверху вниз). Код – TEMPLE. Вы пройдете в другую палату с гробом. (Рис. 20-23)

Конец 5-го CD.

Теперь вы должны собрать ваш мешок с рунами. Это почти невозможно. (Рис. 24)

Или еще одно расположение: Рис. 25. Код – GEMSTONE.

Теперь используем собранную Black Dahlia на саркофаге. Очередная галлюцинация, вызванная едким дымом. Теперь кое-что стало по-другому. Глаза саркофага теперь пылают. Спускайтесь лестнице направо и посмотрите в бинокль. Рядом с биноклем есть каменная мозаика, которую нужно повернуть так: сначала серой стороной к вам, потом еще один оборот, затем обойти саркофаг и спуститься с другой стороны. Там повернуть также еще две мозаики, затем вернуться и посмотреть в бинокль. Вы увидите красную точку. Справа пошарьте по стене курсором, вы найдете искомое (крестиком помечено место, где лежит кинжал, который надо найти).



Найдите церемониальный кинжал, и когда выдвинете его, откроется другой секретный проход. Вы найдете Von Hess. Поговорите с ним, и появится Winslow. Он убьет Von Hess. Далее следует видеовставка.

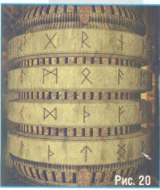
Ноябрь 1946 г.

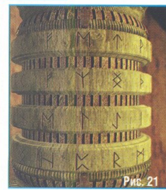
Вскоре после этого вы окажетесь на авиабазе в поисках пилота, который купил Black Dahlia на черном рынке. Произошел несчастный случай – пилот Матт погиб. Но его приятель покажет вам ящик Матта (в ящике верхняя панелька двигается). Найдите там письма от Элизабет Шорт и ее фотографию. Спросите, можете ли вы это взять. Кстати, паренек скажет вам, что какие-то люди уже спрашивали об этой вещи. Это был Winslow, конечно.

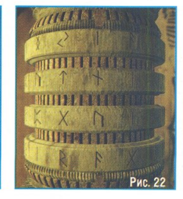
Январь 1947 г.

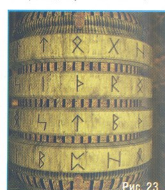
Следующая часть начинается на поезде. Осмотрите пепельницу и найдите черные сигареты! Так, значит, Winslow находится на поезде! Позовите швейцара и поговорите с ним. Когда он уедет, посмотрите на список тех, кто ел за вашем столом. Winslow путешествует под именем Matt Collins (№ 4). Идите к задней части поезда. В багажном отделении обернитесь – и увидите схему вагонов поезда (понадобится, чтобы сразу попадать в нужный вагон). Затем пройдите к проводнику, поговорите с ним. Он откажется дать вам номер купе, где путешествует Winslow. Вернитесь в багажный вагон и возьмите красный чемодан, затем на одной из полок ближе к спальным вагонам найдите веревку. Сохраните игру. Сначала возьмите чемодан. Он постоит недолго и упадет. Теперь привяжите чемодан веревкой и быстро идите к проводнику. Снова поговорите с ним. Когда проводник уйдет, в его купе посмотрите на списки. Winslow находится в купе № 7 в вагоне № 283. Прежде чем идти к нему в комнату, сохранитесь. Winslow находится в четвертом купе от начала поезда (т. е. от вагона-ресторана). Войдите в его купе. Откройте ящик и возьмите карточку с изображением руны. Галлюцинация.

Когда вы очнетесь, в комнате будет красивая женщина – Алиса. Теперь идем в багажное отделение к проводнику и выясняем, что


Рис. 20


Рис. 21


Рис. 22


Рис. 23

Winslow вышел в Чикаго и пересел на экспресс, но багаж оставил здесь.

Возвратитесь в багажный вагон и посмотрите на список всех вещей, чтобы найти багаж Winslow. Он под номером 0100AA. Откройте ящик. Странно, там только бутылки шампанского. Явно там что-то скрывается. Открыть коробочку надо так: сначала вставляем булавки в отверстия 5 и 7; откидываем назад металлическую пластинку 6; перемещаем большую булавку из 7-го отверстия в 6-е; переставляем номер 9 в номер 6; перемещаем маленькую булавку из отв. 5 в отв. 9; перемещаем ручку 10 в отверстия 3 и 4, затем перемещаем держатель 11 в отверстия 5 и 7; наконец, перемещаем ручку из 3-го и 4-го отв. в 6-ое. (Рис. 26) Код – BOXTOP.

Замените марки на ящиках и принесите извинения леди Алисе за вторжение в её купе. Она находится в вагоне-ресторане.

Конец 7-го CD.

10 января 1947 г.

Итак, вы прибыли в Лос-Анджелес. Первое – позвоните в полицию. Кстати, небольшой прикол разработчиков: когда вы сядете за телефон, вместо того, чтобы выбирать, кому позвонить из списка, щелкните сами на себя – будет интересно. Вы встретите детектива Максвелла в маленьком ресторанчике. Вы ему не понравились. Но вы встретите Алису снова. Идите в Shipping Office и проверьте багаж Winslow. Клерк в приемной справа (Recieving) – идиот. Идите и найдите в мусорной корзине ненужную коробку. Берите коробку и вызовите клерка-посыльного (слева). Отправьте посылку сами себе экспресс-доставкой и возвратитесь в Recieving, к клерку. Придеться ждать.

Посмотрите на письма, которые Элизабет (Lizzy) писала Матту, и направляйтесь по её адресу. Но она там больше не живет. Осмотрите её комнату и поговорите с госпожой Underhill. Обследуйте халат в шкафу. В тумбочке рядом с кроватью в нижнем ящике – салфетка из гостиницы Billmore, а в верхнем – письмо. Возьмите письмо и салфетку. Идите туда и поговорите с барменом, покажите ему её фотографию. Он узнает Элизабет, но её сейчас нет.

Возвратитесь в Shipping Office и получите вашу посылку. Ящик Winslow забрала корпорация ABC. Возвратитесь в ваш гостиничный номер и по телефону узнайте адрес ABC. Идите туда. Там есть стол (в него, кстати, можно залезть и пошарить в ящике, но не обязательно) и сейф (металлический шкафчик), состоящий из трех ящиков (если быстро просмотреть папок 10–15, то можно увидеть интересный клип). Вам нужен самый нижний ящик, папка № SOIAKP52. Вы узнаете, что ящик был поставлен в RKO студии, так что вам теперь надо туда. Охранник не пустит вас без соответствующего пропуска. Возвратитесь в Billmore и поговорите с Элизабет. Вам позвонит детектив.

Конец 6-го CD.

Как плохо, что вы купились на этот звонок. Это ведь не детектив вам звонил, а сам Winslow. Когда вы поймете это – будет слишком поздно. На следующий день вернитесь в Billmore. Поговорите с барменом, и он сообщит вам, что Lizzy живет в комнате 201 (сначала дойдите в разговоре до фразы «Ask about spare keys», а затем скажите «Insult him»). Если хотите, то можете подкупить бармена, и узнаете кое-что еще, но для вас это уже не так существенно. Поднимитесь по лестнице. Комната 201 находится в конце прихожей рядом с окном справа. Сначала постучим, но так как ответа нет, придется лезть через окно. Попробуйте открыть окно в комнату Lizzy. Щелкните по верху окна и ударьте деревянной палкой. Теперь откройте окно и крадитесь в комнату. Наверху двери лежит ключ, который открывает шкафчик на вокзале. Берите ключ и возвращайтесь в гостиницу.

Детектив Maxwell уже ждет вас. Оказывается, Lizzy была убита, и вас подозревают в этом. Поговорите с детективом, и вас начнут бить, но тут появится Алиса – ваша спасительница. Поговорите с нею, и она даст вам пропуск в RKO студии. Теперь идите в Shipping Office. Проверьте шкафчик № 37. Там, правда, не Black Dahlia, но зато есть чек на его продажу. Езжайте в магазин по продаже антиквариата, но продавец скажет, что он уже продал его Winslow. Вы сможете приобрести трость. Вот и новая головоломка. Открывается она путем использования уже найденных ранее рун в подземелье монастыря. (Рис. 27)

Код – CANDYCANE.

Вы получите карту сокровищ. Зайдите в отель. Алиса прислала приглашение. Теперь идите в студию, посмотрите на ящик справа, а затем поговорите с Алисой. Она пригласит вас в дом своего продюсера Ала. В его доме осмотрите стол, мусорную корзину, затем на телескопе внизу наберите координаты, записанные в записной книжке на столе. Посмотрите в телескоп и совместите черные стрелочки. В мусорном ведре вы найдете порванные телеграммы. Код – TELEPORT. Собрать телеграммы не составляет труда. (Рис. 28-29)

Телеграммы посланы из Цюриха, в них Winslow сообщает, что прибудет в январе. Когда посмотрите на статью, то стоит съездить на кладбище. Там обратите внимание на стену, где изображено кольцо Сатурна. Обойдите саркофаг и в желтой бутылочке найдите записку от Winslow, адресованную вам. Ответ на задачу в кольце Сатурна – 27. Возвратитесь в дом Ала. Посмотрите на карту на стене и используйте на ней карту сокровищ. Вам, собственно, нужно узнать число 27, которое уже знаете, и число 0,5 (для нахождения его скажу только следующее: используйте цифру 165 из записки и умножьте её на 100, как сказано в записке, получаем номер 16 500. Затем совмещаем карту – обратите внимание на число 250). Наберите координаты 0,5; 27 на телескопе и посмотрите (надо совместить черные стрелочки). Вы увидите Winslow. Код – PEEPER.

Идите к домику, где был Winslow. При попытке открыть окно вы провалитесь вниз. Это место, где Winslow убил Lizzy. Посмотрите на лестницу (фотография Алисы), при попытке подняться по ней она загорится. Вам надо быстро обыскать три шкафчика справа и взять ключ. Захватите ключ и бегите. Возвратитесь в гостиницу. Найдете письмо от Алисы. Проклятье! Возвратитесь в дом Ала. Кругом беспорядок. Найдите проектор и посмотрите фильм, затем посмотрите на часы. В фильме часы показывали 4:55; теперь поставьте их на 5 часов, и когда выйдет балерина, переведите на 4:55. Дверь откроется. Код – BONGO.

Конец 8-го CD.

Вы увидите, что Алиса привязана. Сохраните игру. Развяжите ее. Вот и все. Только не стреляйте в Winslow, стреляйте в Black Dahlia.

■

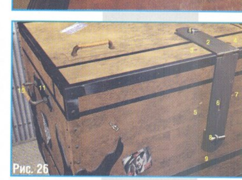

Рис. 26


Рис. 27

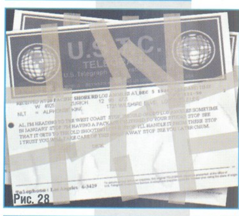


Рис. 28



Рис. 29



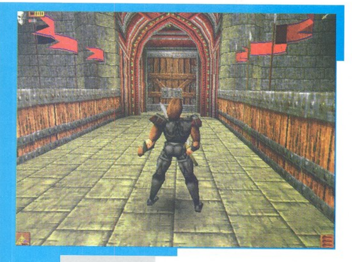
Кирилл Шитарев

DEATHTRAP DUNGEON

РАЗРАБОТЧИК	Asylum Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	3D-action + RPG
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (реком. Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (реком. 32 Мб)
Привод CD-ROM – 4-х (реком. 8-х)
Желательна видеоплата с 4 Мб и 3D-ускоритель

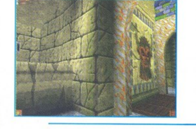




Компания Eidos до недавнего времени была известна в основном как «мама» импозантной девушки Лары Крофт, героини двух суперпопулярных серий игры Tomb Raider. Но пришло время новых героев, которые готовы использовать всевозможные средства убиения ближнего своего, да и дальнего тоже. На этот раз Deathtrap Dungeon погружает игромана в фэнтезийную атмосферу средневековых замков, темной магии и воинской удали отдельных героически настроенных персонажей. Несомненный плюс игры – это достаточно низкие системные требования, поэтому в борьбу за освобождение мирных жителей от огнедышащих драконов и попутное избавление замка от излишних сокровищ смогут включиться широкие массы любителей книг дедушки Толкиена, да и просто желающих повышибать из врагов дух в очень красивой и увлекательной манере.

Создатели игры постарались на славу и проработали характеры и поведение всех тварей. Перед тем как взорваться, механизмы забавно дрыгают конечностями, клоуны любят чихнуть на вас в самый разгар боя, рыцари стучат о щиты, требуя продолжения поединка. Самое приятное то, что не требуется убивать их всех. Даже если необходимо уничтожить некоторых тварей, то это можно сделать очень разнообразно. Враг слишком силен для вас? Заманите его в ловушку, включите невидимость, просто пробегите быстро мимо, не ввязываясь в драку. Звук просто великолепен, он не только красив, но и функционален, помогает услышать приближающихся тварей, найти точку сохранения по характерному звучанию, да и вообще люди, занимавшиеся написанием музыки к игре, даром свой хлеб не ели. Мелодии ненавязчивы, подходят к характеру уровня, хорошо создают необходимый боевой настрой.

Система оружия реализована осмысленно: нежить боится серебра, жесткий панцирь муравьев лучше всего пробивается молотом, каменные твари безразличны к атакам мечом. Об атаках, проводимых вашим героем, стоит сказать особо. Авторы не пожелали сажать на различные удары полклавиатуры, не додумались до такого ужаса, чтобы управлять оружием с помощью мышки, а подошли к делу с другой стороны и позволили лишь три типа ударов. Но зато каких ударов! Каждый из них по-своему хорош и сбалансирован таким образом, что нельзя на протяжении всей игры только одним и пользоваться. Кстати, оружие имеет свойство портиться, правда, это относится к хрупкому магическому вооружению. Есть богатый арсенал дистанционного оружия, обширный репертуар заклятий, набор зелий и оберегов. Добрый совет: выбирайте в герои «Цепного пса» – это наш человек! С таким можно и в разведку пойти, и врагов в капусту изрубить. Фигурка же дамочки внушает намного меньше уважения: чтобы подняться хотя бы до уровня Лары, ей еще надо много потрудиться.



НЕМНОГО ИСТОРИИ

Вы, наверное, обратили внимание, что полное название игры – Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon. Дело в том, что данную игру придумала вовсе не Asylum Studios или Eidos Interactive, и появилась она впервые вовсе не на PC или приставке.

В старые добрые времена (первая половина восьмидесятых годов), когда компьютерные игры производили зрелище скорее смехотворное, чем увлекательное, на усиленно «загнивавшем» в то время Западе появилось новое развлечение – книжки-игрушки (Gamebooks).

Они представляли собой истории, разрезанные на множество маленьких кусочков, между которыми и лавировал читатель, выбирая тот или иной вариант развития сюжета. При помощи бумаги, карандаша, стирательной резинки и обычного игрального кубика (с цифрами от 1 до 6) можно было победить дюжину злобных гоблинов, колдуна или даже демона. Реализовывалось это при помощи весьма оригинальной системы «боя». К сожалению, сейчас рассказать об этом нет возможности. Но если вам, уважаемые игроманы, станет интересно, тогда пишите, и мы с удовольствием углубимся в описание сего замечательного предмета.

Надо сказать, что, несмотря на кажущуюся простоту, лучшие образцы книжек-игрушек и поныне вполне могут соперничать с самыми закрученными компьютер-

ными играми (по крайней мере, по части оригинальности и проработанности сюжета).

Deathtrap Dungeon – как раз такая книжка. Создал ее Ян Ливингстон, который вместе со Стивом Джексоном (Steve Jackson) основал одну из самых интересных и коммерчески успешных серий книжек-игрушек под общим названием Fighting Fantasy. Надо заметить, что компьютерная игра получилась несколько слабее своего «бумажного» оригинала, у которого, кстати сказать, было даже продолжение – Trial of Champions (для книжек-игрушек из данной серии случай крайне редкий).

Сюжет у Deathtrap Dungeon прост, как и все гениальное. В городе Fang живет барон по имени Sukomwit. Для прославления своего города (а также и самого себя) он придумал жестокую забаву – создал подземелье, напичканное разнообразными ловушками и населенное всякой нечистью (и где только барон таких красавцев отыскал?). Каждый, считающий себя героем, может попытаться пройти подземелье. В случае удачи он получит большую, ну очень большую кучу денег. А если ему не повезет... Ну, как говорится, легкой жизни никто не обещал.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Используется клавиша **F1**. Далее следует нажимать клавиши с соответствующими цифрами – **1**, **2**, **3** и т. д.

Магическое оружие ломается через определенное количество ударов, им нанесенных. Из чего вытекает, что наиболее эффективно пользоваться типом удара сверху вниз, который является наиболее мощным. Чем меньше ударов вы нанесете для убиения конкретного врага, тем на большее количество тварей хватит одного магического меча.

С каждым следующим ударом сила очарованного оружия *снижается*, это видно даже невооруженным глазом, если понаблюдать за яркостью оставляемого в воздухе следа во время взмаха. Удар в пустоту не уменьшает силу оружия, ее снижает только соприкосновение с телом противника. При этом неважно, отбил тот удар или вы попали в незащищенное место и нанесли врагу рану.

Каждое магическое оружие *всегда* наносит удар сильнее, чем обычное, несмотря на тип противника и обстоятельства использования.

Но не пользуйтесь серебряным мечом или магическим топором, чтобы убивать жалких карликов или орков, так вы лишь бесцельно растратите его силу.

1. Меч обыкновенный. Ну что можно сказать? Применяется чаще всего и дается герою изначально. Не портится, не ломается. Обладает невысокой силой, но трех-четырех ударов хватает любому середнячку. Слабаки умирают после одного-двух попаданий. Против сильных монстров малоэффективен.

2. Молот обыкновенный. Гораздо интересней предыдущего оружия. Также не ломается и применяется против монстров с жесткой чешуей (типа муравьев и пауков). Для удара необходим предварительный долгий размах, поэтому довольно медлителен. Муравьи убиваются с одного удара.

3. Красный меч. Напоен силою огня, дается очень редко. Применяется против боссов (король демонов Аграш на уровне Pits) и в финальной схватке с алым драконом.

4. Черный меч. Хранит в себе частичку Тьмы, являясь единственным оружием, способным пробить шкуру фиолетового дракона. Дается только один раз в самом конце игры.

5. Серебряный меч. Сделан из чистого серебра, к тому же на его лезвие магическим образом нанесены специальные руны, позволяющие благородному металлу проникать не только в нежить осязаемую, но и в призрачную. Особо эффективен против скелетов, зомби, рыцарей Тьмы. Единственное оружие, обрывающее связь призрака с материальным миром. Как увидите гробы, из которых обязательно вылезут старички с косой, сразу нажимайте клавишу **5**.

6. Отравленный меч. При изготовлении впитал в себя самые сильнодействующие яды. Превосходен как против сильных монстров типа медуз, так и против боссов. Важная особенность: с одного удара валит любого гигантского паука. Запомните – отравленный меч пригодится во многих ситуациях.

7. Волшебный молот. Великий молот, инкрустированный драгоценными камнями и заговоренный таким образом, чтобы уничтожать каменных монстров. Против сильных врагов действует чрезвычайно хорошо, но старайтесь его приберечь на черный день встречи именно с каменными.

8. Кулак. Поклонникам ирландских кулачных боев рекомендуется, всем остальным, желающим выжить в мире смертельных ловушек, – нет.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО ДЕЙСТВИЯ

Для этого вида оружия используется клавиша **F2**. В вашем распоряжении:

1. Мушкет или ружье. Стреляет дробью. Наиболее подходит для средних и близких дистанций, где высокая кучность является ощутимым плюсом. Дробь не сразу достигает цели, поэтому по быстро передвигающимся мишеням лучше огонь не вести. Применяйте против сильных врагов-одиночек или против вражеских стрелков.

2. Бомба. Чем дольше вы держите кнопку выстрела, тем дальше полетит бомба. Взрыв происходит через некоторое время после броска, постарайтесь не попасть в радиус взрыва сами. Результативна против врагов, находящихся снизу, и против медленных тварей.

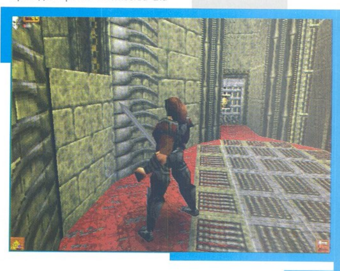
3. Миномет. Стреляет минами, которые взрываются при соприкосновении с противником или по прошествии определенного времени. Высокая скорострельность и приличная дальность делают миномет любимой игрушкой профессионалов. Кидайте мины в окна к врагам, швыряйте под ноги роботам, обстреливайте тварей снизу – способов применения уйма.

4. Гранатомет. Заряды к нему встречаются довольно редко. Перед выстрелом и вылетом гранаты должен пройти значительный промежуток времени, поэтому не стреляйте по мчащимся на вас со всех ног врагам. Расчищайте гранатометом густозаселенные комнаты. Обычно попадание вызывает мгновенную смерть монстра, однако некоторые сверхстойкие механизмы и боссы способны выдержать и пару залпов.

5. Огнемет. Очень быстро жрет топливо, зато обладает большой площадью поражения. Пригоден против множества сла-

Каждый, считающий себя героем, может попытаться пройти подземелье

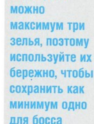
...как говорится, легкой жизни никто не обещал



бых тварей или одной, но очень крутой и медлительной. Хорош против динозавра, но не действует на механического скорпиона.

6. Бластер. Известен как Flame Lance. Быстро стреляет, сильно бьет, отличается высокой точностью. Действует почти на всех известных противников, за редкими исключениями типа призраков, каменных монстров и некоторых боссов. Предназначен для выноса вперед ногами сильных противников типа гигантского огнеметчика или скорпиона.

8. На клавишу **7** ничего не назначено, а вот клавиша **8** отвечает не за оружие, а за возможность нарисовать мелом стрелки на полу. Пригодится, если вы боитесь заблудиться или просто хотите пометить путь.



ЗАКЛИНАНИЯ КАК ОРУЖИЕ

Здесь вам пригодится клавиша **F3**.

1. Светлячок. Небольшой светлячок освещает герою путь, разгоняя темноту. Попадается нечасто и реально необходим только в логове медуз.

2. Второе заклятье ничего из себя не представляет, зато неплохо освещает темные длинные коридоры.

3. Файрболл, он же огненный шар. Используется для отстрела труднодоступных врагов, а также для сжигания монстров, рукопашная с которыми нежелательна. Например, в схватке с отравляющими героя колдуньями. Имеет небольшую зону поражения.

4. Заклятье бритвы выстреливает пятью лучами магического света. Применяйте против нескольких слабых, но надоедливых врагов.

5. Очень мощное заклинание, бросающее во врага горсть камней, причем не простых, а разрывных. Камни имеют привычку разлетаться по сторонам, поэтому кидайте их во врагов неподалеку и желательно сразу в нескольких, чтобы «одним махом всех побивахом».

6. Усиленное заклятье бритвы иначе воздействует на врага. В месте, куда попало заклинание, появляется голубой шар чистой энергии, который излучает волны, уничтожающие плоть всех существ в радиусе действия. Следует красная вспышка, и тварь отбрасывает назад, сильно потрепав ее при этом. Шар исчезнет примерно через двадцать секунд.

7. Арка силы представляет очень мощное заклятье. Кидайте переливающейся энергией электрический шар, например, в трех врагов, и он скопирует себя еще два раза, с тем, чтобы каждому из трех противников достался свой отдельный «подарок».

8. Боевая свинья. Маленькая хрюшка несет на себе динамит, подбегает к первому встречному и взрывается. Постарайтесь, чтобы враг оказался ближе к свинке, чем ваша персона.

ЗЕЛЬЯ И ОБЕРЕГИ

Для них предназначена клавиша **F4**.

1. Лечебное снадобье, для краткости именуемое лекарством. Восстанавливает пятнадцать единиц здоровья до тотального максимума в сто единиц. Если здоровье персонажа больше ста или чуть-чуть меньше, то складируется в кармане героя.

2. Противоядие. Когда в правом верхнем углу появляется зеленый череп, это значит, что персонаж отравлен. Воспользуйтесь противоядием, чтобы снять это вредное состояние. Всего помещается шесть штук.

3. Зелье силы. Выпейте – и вокруг героя образуется мерцающая алая аура силы. Многократно увеличивает наносимый оружием ближнего боя урон. Подобрать можно максимум три зелья, поэтому используйте их бережно, чтобы сохранить как минимум одно для босса.

4. Зелье скорости. Около ног персонажа возникают два красноватых огонька, ускоряющие его движения. Увеличивается не только скорость передвижения, но и атаки, например, удары мечом. Только три зелья у одного героя.

5. «Морозные искорки». Над персонажем возникают переливающиеся льдинки, которые полностью нейтрализуют любой вред, наносимый огнем. В эту категорию попадают огнеметные ловушки и устройства, драконье пламя и огненные шары.

6. Оберег. Щит с изображением красной физиономии; при использование вдвое снижает наносимый врагом урон, во столько же уменьшает вред от ловушек и от падения с высоты. Работает длительное время, и вы вправе набирать до шести щитов.

7. Антимагия. Выглядит как глаз с прикрепленной к нему молнией. На краткий промежуток времени полностью блокирует действие враждебной магии, при этом позволяя пользоваться своей. Максимум – шесть штук.

8. Невидимость. К сожалению, очень редко встречается – вряд ли вы обнаружите больше двух оберегов невидимости. Насланная невидимость исчезает лишь со временем, не разрушаясь даже из-за прямого нападения на врага – тот вас по-прежнему в упор не замечает.

Подобрать можно максимум три зелья, поэтому используйте их бережно, чтобы сохранить как минимум одно для босса

ЦЕННЫЕ СОВЕТЫ

– Сокровища в виде монеток и корон нужны лишь для сохранения у красных черепов. Каждое использование такого пункта сохранения по теории забирает пять золотых. Однако есть способ обойти это правило. Смело сохранитесь и загрузите новую сохраненку: так количество наличных денег ни капельки не уменьшится.

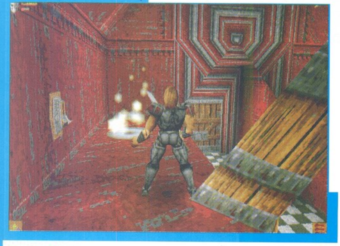
– Отредактируйте файл config.dat в каталоге \Asylum, заменив строчку PROGRESS (какое-то число) на PROGRESS 1023. Тем самым вы получите доступ ко всем уровням, когда решите начать новую игру.

– Переименуйте файл outro.rpl в каталоге Asilym\Movies\ на intro.rpl. Если его там нет, то скопируйте с компакт диска нужный файл (intro.rpl), переименованный на указанный выше манер. Теперь вместо вступительной заставки вам покажут финальный мультик. Наслаждайтесь!

УРОВЕНЬ SPIRE

Освойтесь с управлением и бегите к дверям перед вами. Одна за одной распахнутся три двери – проходите, не стесняйтесь. Быстро преодолейте длинный коридор с шахматным полом, уворачиваясь от потоков огня. Вскарабкайтесь на выступ, а затем залезайте с него наверх. Возьмите два свитка с заклинанием бритвы и нажмите на рычаг. Направляйтесь вдоль выступа до упора, там убейте гномика и отожмите еще один рубильник. Смело вступайте в открывшийся телепортатор и подберите на другом краю уступа еще один свиток.

Аккуратно спрыгивайте вниз и проходите в открывшуюся дверь с изображениями скелетов. Не связывайтесь с шипастым колесом, а



обегите колонну в центре с противоположной стороны. Поднявшись на лифте, нажмите на рычаг, дабы опустить мост. Маленькая комнатка является вторым лифтом, нажмите клавишу **Пробела**,



чтобы им воспользоваться. Сохраните игру в обозначенном месте и продолжайте путь по коридору.

Чуть-чуть не доходя до красной двери, сверните налево.

Спрыгивайте с площадки вниз. Точными ударами разделайтесь с двумя уродцами и жмите на пару рубильников. Прыгайте на зеленую нижнюю ступень, а с нее перейдите внутрь гигантской колонны. Теперь у вас есть три пути. Пойдя прямо, вы найдете за решеткой две целебные бутылочки. Налево за фальшивой стеной расположен свиток с аркой силы, а в углах этой комнаты устроили засаду два гномика. Направо пойдете – за второй отодвигающейся стенкой лифт найдете, который привезет вас к двум бомбам и к рычагу. Нажмите последний, и получите возможность воспользоваться лифтом в центре колонны. Вот и красный ключ.

Возвращайтесь к красной двери, отоприте ее и сохранитесь в коридоре. Воспользуйтесь услугами лифта справа от серебряной двери, идите по красному коридору в просторную комнату. Поочередно расправьтесь с десятком зеленых орков, подставляя их под удары колонн, бьющих по красным кругам на полу, или просто нанеся им пару ударов мечом. Не стойте на красных местах сами. Когда с тварями будет покончено, возьмите серебряный ключ, нажмите рычаг рядом с ним и уходите.

Помните, рядом с лифтом, на котором вы поднялись сюда, мерцала фиолетовая стена? Нажатый рычаг открыл ее, позволив вам посмотреть сокровища за ней. Но сначала спуститесь и сохраните игру.

Разбежавшись, прыгайте на площадку, ранее прикрытую фиолетовой стеной. Обойдите сундук с дальней стороны и открывайте его. Улов богатый: две склянки, два свитка с огненным шаром и две боевые свиньи. Телепортируйтесь обратно к лифту и спускайтесь к серебряной двери. Это не тупик, это снова лифт. Не забудьте сохранить игру в положенном месте. Сделайте от этого места десять шагов, и если посмотрите на золотую дверь, то слева от вас будет находиться подвижная стена.

В комнате необходимо избавиться от двух уродцев. Чтобы сделать это быстро, используйте два отстоящих друг от друга рычага слева от входа. Вполне вероятно, что придется повторить процедуру, чтобы пламя сожгло карликов. С четырьмя близко расположенными рычагами поступите следующим образом: нажмите те два, что подальше от входа, а затем переключите угловой неподалеку от двери, и, наконец, нажмите последний, четвертый рычаг. Путь к золотому ключу открыт! Сохраните игру и берите его, запрыгнув на блоки. Теперь важна скорость! Выбегайте из комнаты, со всего разбега перепрыгнув через огнеметный механизм, увернитесь от атаки второго и на всех парах отпирайте золотую дверь. Прыгайте в пропасть – и вы закончите уровень.

УРОВЕНЬ CIRCUS

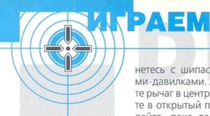
Нажмите на рычаг слева и сзади от героя. Бегите к пункту сохранения и прихватите отравленный меч. В зале, откуда вы стартовали, откроются все двери, выпуская на свободу пару змеиных девушек. Парируйте их атаки и нанесите каждой по два удара отравленным оружием. В одной из комнаток расположены три лекарства и столько же свитков с файрболлом. Откройте деревянную дверь с изображением зеленого динозаврика над ней. На перекрестке сверните налево. Заходите в дверь и разберитесь с нападающими клоунами. В комнате с зеленоватым светильником уничтожьте четыре змеиных создания, затем найдите рычаг, нажмите на него и сохраните игру.

С противоположной стороны поднимется стена, а за ней обнаружится пара змеиных девушек. Шагайте в открывшийся проход. Как увидите деревянные двери, нажмите на рычаг и проходите. В конце пути вас ожидает клоунская коробка, потрогайте ее для восстановления части здоровья и присвоения серебряного ключа. Если вы стоите спиной к коробке, то обратный путь лежит через двери слева от вас. Возвращайтесь к перекрестку и сохранитесь в его центре. Идите налево, за деревянной дверью будут два клоуна, в темном коридоре еще два.

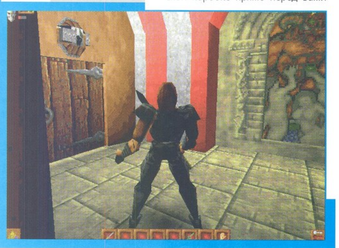
Две полузмеи охраняют нужную дверь. Отоприте ее приобретенным серебряным ключиком. Спускайтесь по наклонной дорожке, а затем поднимайтесь по лестницам, сопровождая процесс убиением клоунов. Осторожней, некоторые любят нападать сзади. Собирайте монетки, а затем прыгайте в пропасть. Приземлившись, идите по направлению к серебряной двери и неподалеку от нее сверните в проход. Пришло время сохранить игру у красноватой головы скелета. Идите прямо через длинный зал, затем минуйте скелетные двери и еще один коридор. Не обращайте внимания на клоунов (те вас не тронут, пока вы не приблизитесь) и сверните направо.

Еще раз направо – и вы обладатель двух противоядий, а если продолжите путь прямо, то столк-





нетесь с шипастыми механизмами-давилками. Аккуратно нажмите рычаг в центре комнаты, войдите в открытый проход. Там выжидайте, пока давилка отъедет на приличное расстояние, и нырните в проем справа. Когда давилка окажется в тылу, быстро шмыгните дальше по коридору. В клоунской коробке прямо перед вами



бомба, а в той, что слева – множество приятных сюрпризов. Чтобы выбраться отсюда, нажмите на рубильник около третьей коробки и одним прыжком запрыгните в освободившуюся от энергетического поля дверь.

Теперь вернитесь к клоунам, перебейте их, затем расправьтесь еще с несколькими в другой комнате. Нажмите на рычаг, идите по темному коридору. Когда стена начнет подниматься, быстро выбегайте из этого коридора. Прокатится давилка. Заскочите в коридор и бегите до упора. Нажмите рычаг (если вы стоите к стене вплотную, то механизм вас не заденет) и выбирайтесь. Бочком, прижимаясь к правой стене, подойдите к скелетной двери.

За ней идите прямо и проверьте стену. Она фальшивая, и за ней есть лекарства и свитки. В красно-белом тупике справа от входа стена также отъедет, открывая проход к двум зельям. Далее идите по коридору, сохранитесь, еще идите по коридору. Одна дверь закрыта, зато другую можно распахнуть. Две комнаты, и по два клоуна в каждой. Остановка, приготовление огненных шаров к бою. Теперь открывайте дверь и пускайте ровно два огненных мячика в существо, развернитесь и еще два раза наколдуйте на другого врага. Нажмите три рычага и соберите подарки рядом. Запертая доселе дверь должна поддаться вашим усилиям, за ней клоуны и колдун. Это еще не все: скоро прибудут два арлекина. Один нападет сзади, пока другой отвлекает ваше внимание.



Сохранитесь и идите наверх. Оказавшись в большом зале, откройте каменную стену слева от входа. *Других* стен не трогайте – за ними медузы. Впрочем, необходимо добыть новый ядовитый меч. Для этого нажмите на стену в правом дальнем конце холла, поднимитесь и спрыгните вниз. Стоп! Мы пропустили красный ключ... Снова поднимитесь по лестнице и на третьем пролете нажмите на стенку, та откроется – и ключ ваш. Видите деревянную дверь? Откройте ее, немного подайтесь вперед с тем, чтобы нажать на рубильник. Не заходите внутрь, иначе дверь намертво захлопнется, и герой окажется в ловушке. Нажатие рычага откроет каменную дверь. Войдите и осмотрите содержимое сундука.

Сейчас направляйтесь вниз, убейте трех клоунов (у одного серебряный меч) и откройте красным ключом дверь. Сохраните игру, а затем обыщите два ящика. Вам предложат пройти четыре арены, доступ к следующий открывается лишь после тотальной аннигиляции всех монстров на предыдущей. Идите к первой арене и разберитесь с несколькими зомби, поддерживаемыми оравой клоунов. Вторая площадка населена десятком змеиных девушек, так что доставайте отравленный меч. Сохранитесь и подберите все, что дают. Перед входом на третью арену приготовьте к битве серебряное оружие – лучший выбор при встрече с нежитью. Скелетов и зомби навалится целая куча, но каждому хватит одного-двух ударов. После некоторых врагов подберите серебряные мечи, чтобы обновить свой, уже изрядно потрепанный. Возьмите целебные бутылочки и бомбы.

Пришла пора битвы с гигантским динозавром, то бишь местным боссом уровня. Из магии выбирайте War Pig, а в качестве оружия указывайте бомбы. Как только появляется тварь, сразу же опустошайте все арсеналы, стараясь остановить ее на подходе. В рукопашную схватку вступать крайне не советую, прыгайте вокруг и забрасывайте бомбами. Забавный «баг»: иногда динозавр пытается пройти через колонну и таким образом застревает. Пользуйтесь этой невольной заминкой, дабы подлечиться или достать босса чем-нибудь дальнобойным.

УРОВЕНЬ LABYRINTH

Сохранитесь. В большом холле сворачивайте направо. Перебейте карликов и соберите бомбы. За двумя железными дверьми находится пара переключателей. Надавив на них, вы откроете решетку с лекарством и круглым рубильником. Таким образом вы отключите огненные струи, преграждавшие путь к другому проходу, что находится в холле. Вам нужно туда. За железными дверьми пара карликов, целебная бутылочка и одинокая ракета. Спрыгните вниз, там нажмите на дальний рубильник, а затем на второй. Вы телепортируетесь обратно наверх.

Мчитесь к холлу, там сохранитесь и залезайте на приподнявшийся блок. Обойдите кругом площадку над холлом, в углу найдете золотую монету. Когда увидите захлопнувшуюся перед вашим носом каменную стену, не падайте духом. Запрыгнув на блок неподалеку, надавите на рычаг – и стена приподнимется, даря доступ к свиткам с файрболлами и с усиленной бритвой. Осторожно: тот рычаг, что расположен вплотную к стене, не трогайте: он обрушит пол, а вместе с ним упадете и вы. На обнаруженном в другом углу деревянном лифте выбирайтесь отсюда.

Еще одна точка сохранения. Пройдите по длинному узкому мостику и поднимитесь на лифте. Идите налево и нажмите на стену – вы получите невидимость. Аккуратно, пол рядом очень неустойчив, через него надо перепрыгнуть. Проведите рекогносцировку местности, только не нажимайте рычаг в углу. Напротив двери, которая «откроется позже», откройте деревянную дверь, *быстро* бегите к карлику, забирайте монету и надавите на рубильник. Яма заканчивается шипами, поэтому рекомендую ее осторожно перепрыгнуть.

В углу неподалеку от ямы расположены изображения минотавров. Потыкайтесь в них, и вы получите возможность произвести необходимые действия с рычагом. Поднимайтесь на лифте (он рядом), который приведет вас к свежеоткрытому секретному месту. Действительно богатый улов! Дальше подъемник привезет вас к



серебряной двери – запомните это место и возвращайтесь ко второй точке сохранения.

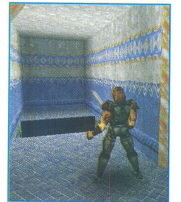
Лифт перед ней несет героя к трем живительным пузырькам, но перед тем как брать их, развернитесь и отбейте атаку карликов. Их цель – свалить вас вниз; если они ее достигнут, то разобьетесь насмерть.

Теперь отправляйтесь за серебряным ключом. Чтобы его добыть, с узкого моста перепрыгните на уже выдвинутый вами деревянный. Прямо по курсу – фальшивая стена, а за ней три свитка и рычаг. Берите ключ, сохраняйтесь и неситесь к серебряной двери. Откройте ее, вновь сохранитесь и направляйтесь к скелетной двери. Встаньте к ней спиной, нажмите на **Пробел** и приготовьтесь двумя точными файрболлами разрушить два огнеметных механизма. Когда те взорвутся, дверь за вами откроется. Налягте на рубильник и идите в противоположную сторону на шум и лязг. Минуйте опускающиеся блоки, и красный ключ у вас в кармане.

Бегите к мосту, приготовьтесь к тому, что на нем вы станете подвижной мишенью для ракетной ловушки. От нее двигайтесь налево, откройте сундук со свитками и избавьтесь от карликов. Нажмите рычаг на блоке сзади слева от героя, не провалитесь в яму под шатающимся полом.

Мчитесь через ракетную ловушку. Скорпион убивается только бомбой, причем всего одной. Воспользуйтесь рычагом и поднимайтесь на лифте. Откройте дверь рядом с глазиком и отскочите за угол, дабы переждать убийственный поток стрел. Шагайте налево, в комнате будут три сундука с полезным скарбом. Развернитесь и атакуйте алхимика – лучше всего это сделать отравленным мечом. Подберите лекарства, нажмите рычаг за деревянной дверью.

Двигайтесь по мосту. Те два механизма не в силах вас достать, поэтому безнаказанно пальните по обоим огненным шаром. Сверните направо и зайдите в комнату.



Понажимайте градусники на стенах, разберитесь со вторым алхимиком, откройте решетку и используйте рубильник по прямому назначению. Возвращайтесь к месту, где вы взяли содержимое трех сундуков, и откройте деревянную дверь рядом. Огнеметчика одолеете или дистанционно (стоя на мосту), или в рукопашной.

Рычаг нажат, а вы можете исследовать комнату слева от моста. Помните, вы взяли «секретный» красный ключ? Он вам пригодится для отпирания соответствующей двери. А за ней – кладезь нужных вещиц, включая три ракеты, свитки, снадобья, но что самое главное – здесь можно сохраниться. За дверью в противоположном конце есть вторая кнопка. Теперь выходите на мост и смело бегите к двери, украшенной черепами. Встаньте спиной к фиолетовому полю и придвиньтесь к нему поближе. Откроется ниша с последним алхимиком уровня. Когда бедняга взорвется, энергетическая преграда исчезнет, и вы подниметесь на лифте в неизвестность. То есть в следующий уровень.

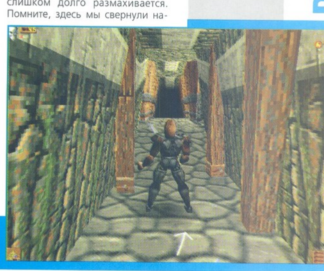
УРОВЕНЬ QUARRY

К сожаленью, пункт сохранения сразу не дается, поэтому, если героя пришибут до обнаружения пункта, придется восстанавливать игру с предыдущего этапа. Берите лечебный флакон и лишь затем соскочите вниз. Два орка оставят еще пару порций целебной мази, не забудьте прихватить их перед тем, как наступить на плиту в одном из углов. Пол провалится, а вы окажетесь на том, что раньше называлось мостом. Медленно подойдите к краю (держите клавишу **Z** и укажите направление движения) и прыгайте на вторую платформу. До третьей допрыгнуть будет непросто, разве что с разбега, поэтому если рисковать не хотите – аккуратно спрыгивайте. Вы в комнате с двумя железными решетками, одна из которых потребует нажатия рубильника. Открывайте вторую решетку и приготовьтесь *незаметно* прошмыгнуть за спиной у каменной твари к нужному рубильнику. Подождите, пока та не пройдет снова, жмите рычаг и сломя голову мчитесь к выходу.

Уф-ф... пришла долгожданная пора сохранить игру. Ступайте в открывшийся проход, проскочите мимо каменного монстра, сверните вбок. Отдышитесь и пробегите мимо второго, стараясь не попадаться ему на глаза. Теперь налево, пустите рычагом две вагонетки для открытия пути. Дальше бежим, сохраняемся, *с разбега* прыгаем по деревянным платформам. Забегаем к комнату, там разбираемся с орком. Далее – по длинному мосту над пропастью. Не упадите, иначе умрете, и придется опять прыгать.

В комнате из коридорчиков на вас навалятся каменные охранники... Бегите от них, следуя направлению, указанному стрелками. Деревянная дверь захлопнется, отрезав вас от преследователей. А за второй дверью – сюрприз! Магический молот, он же по совместительству единственное оружие, способное сразить каменных монстров. Теперь выходите, ступайте направо и спрыгивайте в комнату, где находится уже знакомый вам полуразрушенный мост. Заходите в проход, который вы должны были открыть в самом начале игры.

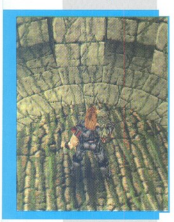
Магический молот с одного удара разнесет любого каменного монстра, одно плохо – персонаж слишком долго размахивается. Помните, здесь мы свернули налево? Так теперь пора идти направо. Запрыгивайте на платформу, а с нее – на площадку с тварью. Сохранитесь и продолжайте прыжки вольным стилем. Подскажу: на первую по очереди платформу прыгайте с разбега, а на остальные – с места, подойдя *ровным* шагом ко краю. Стремительно проскакивайте огненные струи. Каменные твари, темный долгий коридор и снова пункт сохранения. Разбегайтесь и прыгайте с площадки, так вы окажетесь позади двух тварей. Хотите, убейте подлым ударом в спину, а можете их вообще не трогать – пока вас не видят, они не нападают.



Две пары монстров могут существенно уменьшить здоровье героя, поэтому не стесняйтесь лавировать и производить сложные маневры с обходом противников. Вы должны пролезть через узкую щель между вагонеткой и стеной. Приготовьтесь внимательно читать дальше. Обязательно следуй-



DEATHTRAP



те нарисованным на полу стрелкам, иначе вас все время будет телепортировать обратно. Направление стрелок: вперед, налево (*нажмите рычаг* – стрелка повернется), вперед, вперед, налево, направо, заходите в дверь. Некоторое время идите за тройкой монстров, не мешайте ребятам патрулировать. Пройдите труп, решетку, поверните налево. Когда враги свернут направо и дорога второй раз пойдет вниз, вы идите прямо и за деревянной дверью хватайте второй магический молот. Вас телепортируют за решетку.

Нажмите рычаг, возьмите три целительных скляночки. Манипуляции с рычагом заставят вагонетку отъехать – путь свободен. Сейчас вам необходимо пройти сеть протяженных темных залов, усиленно охраняемых врагами. Не бойтесь за молот, он развалится со смертью последнего из каменных монстров в этой местности. Прямо, затем сверните направо, чтобы приобрести золотой ключик. Возвращайтесь на прямую дорогу, немного пройдите вперед и возьмите влево, дабы нажать переключатель в дальнем углу ответвления. Рядом с рычагом валяются два лекарства – это ваш ориентир.

Теперь повернитесь назад и бегите прямо несколько минут. Как только на горизонте замаячит деревянная стена, сверните направо, чтобы взять содержимое сундука. А это четыре зелья, пара свитков с файрболлом и оберег. Напротив сундука, в тенечке, лежит еще одно зелье. Еще одно испытание телепортаторами. Ступайте точно по направлению стрелок: вперед, направо, налево, еще раз налево, нажмите рубильник. Повернитесь к нему спиной и шагайте прямо до упора в виде двери. Вот и все!

Сохранитесь. Включайте невидимость и падайте к монстру. Пока тот вас игнорирует, откройте сундуки: в одном невидимость, в другом анкх. Забирайтесь обратно наверх и воспользуйтесь движущейся платформой. Если лень подстраиваться под ее движение, просто спрыгните снова к твари и залезьте с противоположной стороны. Еще одно препятствие на пути представляет из себя гигантский молот, который одним ударом вышибет дух даже из самого здорового человека. Как только он уйдет вбок, резко стартуйте и пробегите на всех парах мимо.

Сохранение. В следующей комнате мчитесь в правую дверь, там выхватывайте из-под носа двух големов магический молот и ретируйтесь. Свежим оружием разбейте противника в большой комнате, после этого нажмите рычаг. Поднимутся два лифта с каменными монстрами, убейте их всех и спускайтесь на одном из подъемников. Еще пяток големов – и дорога расчищена. Нажмите золотистый рычаг слева от двери. Вам по коридору и наверх. Две передвижные платформы не должны доставить особых хлопот, но падать с них не советую. На лифте спуститесь вниз и сразу отправляйтесь налево. Ваша цель – золотистый рычаг. Поднимайтесь на лифте, сохранитесь и поспешите кончить босса, представленного золотистым големом. Зайдите в его логово и остановитесь как вскопанный. Наивный босс рванет прямо на героя и провалится по пути в пропасть. Быстро бегите по неустойчивым плитам, ознакомьтесь с внутренностями здешнего сундука: граната, файрболлы и новый магический молот на память. Шагайте в темный проход.

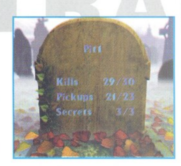
УРОВЕНЬ PITS

PIT 1

В ярко разукрашенном зале перебейте четырех охранниц и забирайте все оставленные без присмотра вещички: два лекарства, зелье силы и монетку. За темной стеной найдете ракету и противоядие.

В следующей комнате выманивайте девушек, а затем атакуйте волшебницу. Подберите оставленное наследство в виде лекарств и свитка с огненным шаром. Поднимитесь наверх и жмите на алтарь.

Воспользуйтесь прибывшим лифтом и заберите анкх жизни. В нише за передвижной стеной, что слева от анкха, еще один секрет – отравленный меч. Сохраните игру! В следующей комнате пройдите пяток шагов влево и проверьте стену на подвижность. Подберите ружье и патроны к нему, а затем нажмите еще на одну стену, чтобы попасть к точке сохранения. Не приближайтесь к нему, а развернитесь налево и вплотную подойдите к бочкам в углу. За ними есть рычаг, который убирает ловушку со стрелами. Герой способен нажать его, даже не уничтожая бочек. Теперь сохранитесь у красного скелета.



Продолжайте исследование уровня: возьмите монетку около алтаря, после чего выйдите в предыдущую комнату с целью найти в нише противоядие и свитки. Через скелетную дверь пройдите прямо до лифта. Слева от него расположены патроны для ружья и лекарство, а справа (за статуей) – молот и монетка. Спускайтесь на подъемнике и вовойте с девушками. Все новые враги будут телепортироваться и вылезать из открывающихся дверей. Под конец появится четырехрукое чудовище. Атакуйте его отравленным мечом и поджарьте файрболлом. Когда зачистка территории завершится, прихватите бластер и нажимайте на рычаг. Воротитесь к скелетной двери и сворачивайте направо, лифт опустится, отправляя персонаж во второй подуровень.

PIT 2

Заходите в открывшуюся дверь и спускайтесь на деревянном лифте. Перебейте девушек-воительниц, возьмите с полки два свитка с огненными шарами и лекарство. Найдите и нажмите переключатель за углом и лишь затем заходите в комнатку слева от полки, чтобы включить второй рычаг. Напротив «шахматного» лифта откроется дверь. Пошарьте в гробу, там припрятан оберег. В сундуке неподалеку припрятана целебная смесь. Забирайтесь по блоку наверх, там позвоните в колокол и нажмите рычаг. Когда откроется железная дверь, спускайтесь вниз и пощупайте стены – нужная вам расположена слева (если стоять спиной к блоку, ведущему к колоколу). Секретное место содержит три антимагии.

Проходите через открывшуюся железную дверь. В первом пролете обследуйте стены: две из них поднимутся. Жмите рычаг и спускайтесь дальше. Сверните направо: за деревянной дверью стоит симпатичный сундучок, а напротив расположен блок, на который



можно залезть и сохраниться. Подтянитесь во вторую нишу и заберите три монетки. Далее открывайте скелетную дверь и разберитесь с врагами. За одной из стен сокрыта монетка. Нажимайте рубильник и бегите за вторую скелетную дверцу, пока она открыта.

Вы попали в кладовую Храма, охраняемую гигантскими пауками. Уничтожайте тварей и собирайте содержимое сундучков. В дальнем углу слева от входа расположена секретная ниша – за этой стеной обнаружится несколько приятных заклинаний. В углу справа от входа садитесь на лифт. Бегите по мостику прямо и хватайте свеженький отравленный меч.

Если потыкаться в стены, можно найти массу приятных вещиц. Около лифта – заклятье, в стене между двумя мостиками – монетку, слева от меча – лекарство. Открывайте сундук и отскочите вбок, иначе превратитесь в дикобраза. С моста прыгайте к виднеющемуся красному черепу, а там нажмите рычаг и получайте две бомбы. Бегите к открытой двери, откройте деревянную и разберитесь с тремя красотками, далее отпирайте вторую дверь и ищите рычаг, который даст доступ к серебряной двери. Когда будете выходить из коридорчика, ведущего к рубильнику, исследуйте стену перед вами, ведь серебряный меч – очень полезная штука.

Ступайте за серебряную дверь – там новенький серебряный меч; теперь забейте группу скелетов и сохранитесь. Давите на колокол, тот зазвенит и откроет проход к первому колоколу. Звоните во второй раз и вызовите жрицу. Ее местоположение покажут, но я уточню, что это напротив входа в кладовую Храма. Забейте ее отравленным мечом и получайте в награду красный ключ. За красной дверью следуйте по проходу и прыгайте с разбега на платформу. По диагонали проскочите к другой, чтобы включить рубильник. Возвращайтесь на первую платформу и с нее совершите прыжок на движущуюся. Когда та подойдет вплотную к каменной стене, откройте ее: там две короны, гранаты, файрболл и зелье силы.

Напротив скелетной двери располагается еще одна подъемная стена, за которой отыщется парочка бонусов и точка красного сохранения. Нажмите еще раз на стену, разберитесь с четырехруким чудовищем, выскочившим из ниши, и нажмите на рычаг. Теперь прыгайте. Нажмите похожий на корабельный штурвал переключатель и лишь затем трогайте золотистый. Золотой ключ у вас в кармане, равно как и оберег из сундука вкупе с огнеметом. Открывайте золотую дверь и спускайтесь в темноту.

PIT 3

Хватайте бомбу, зелье силы и оберег. Убейте колдунью и заходите в большой зал. Тут на вас навалятся воительницы. Разметав их, запрыгните на блок недалеко от входа и с него схватите дополнительные патроны и ружье. Теперь идите налево в комнату с сундуком. Перед тем как открыть его, найдите фальшивую стену, за которой вас ждет переключатель. Пора бежать в зал справа от входа: там также найдите передвижную стену с рычагом, а затем заберитесь на блок, чтобы нажать второй рубильник.

Выходите из комнаты и сверните направо – убрав штору, вы попадете в проход. Упокойте зомби с топорами и разберитесь со скапливающейся в главном зале группой скелетов. В конце концов телепортируется еще один зомби, который оставит после себя ключ. Тот позволит активизировать блок, ведущий к красному скелету и переключателю. Путь свободен.

Как только попадете в залу, направляйтесь налево и, избежав копья-ловушки, хватайте противоядие и нажимайте рычаг. Возвращайтесь и теперь идите направо. С зомби, когда кончится серебряный меч, боритесь с помощью одного огненного шара и трех-четырех ударов обычным мечом. Осторожно: когда вы приблизитесь к серебряному мечу на помосте, в вас сразу полетят три тучи стрел. Отпрыгните или увернитесь. Стена справа от меча свободно отодвигается, представляя взору точку сохранения.

Перебейте скелетов, охраняющих пентаграмму, и уничтожьте колдунью. После ее смерти откроется стена слева. Нажмите рубильник – и приедет лифт. Сохранитесь на обратном пути и мчитесь к подъемнику. Развернитесь и возьмите противоядие, неподалеку расположена еще одна пентаграмма, а рядом с ней лекарство. Перепрыгивайте на другую сторону, туда, где виднеется целебное снадобье. Поднимайтесь на уступ и заберите красный ключ. Не торопитесь спрыгивать, снизу вас уже будет ждать колдунья. Подарите ей зажженную бомбу, только кидайте несильно, иначе улетит в пропасть.

Сохранитесь у красного скелета. Прыгайте обратно, а затем еще раз к красной двери. Откройте ее и, вплотную придерживаясь *правой* стороны, добегите до двери: так вы минуете все ловушки со стрелами. Еще один гигантский прыжок с разбега – и вы гостях у двух колдуний. Последний прыжок на обратную сторону, нажимайте рубильник и спускайтесь на лифте вниз. Три колдуньи атакуют героя почти сразу... Если выживете с помощью какой-нибудь хитрости типа антимагии, то нажимайте на переключатель.

PIT 4

Шагайте в комнату сзади вас, там ограбьте сундук, прихватив все, что есть. Скелетов убивайте только серебряным оружием. Прыгайте с платформы, откуда вы стартовали, вниз. Аккуратно, сундук заминирован! Откройте – и сразу вбок, дабы спастись от







стрел. Проделайте манипуляции с рычагами и сразите скелетов и призрака за открывшейся решеткой. Из фантома вывалится новый серебряный меч и красный ключ. Прибейте двух новых зомби и сохранитесь.

Шагайте в телепортатор, а затем выключите красным ключом рубильник. Спокойно проходите



мимо каменных плит, теперь их удерживает балка. Проходите *мимо* золотого телепортатора и примерьтесь к прыжку с разбега. Открывайте дверь и спускайтесь на лифте вниз. Кончайте зомби и с разбега прыгайте на уступ перед вами. Нажмите рычаг и быстро прижмитесь к левому углу выступа. Стрелы пролетят мимо, а вы подберите инвентарь и сохранитесь. Прыгайте на уступ по диагонали и налягте на еще один рубильник. Дверь откроется, заскакивайте в нее.

Открывайте решетку и найдите золотой переключатель, рычаги *другого цвета* трогать нельзя. Лифт перевезет вас через пропасть на другую сторону. Нажмите переключатель и спрыгивайте на один выступ вниз. Как увидите серебряный меч, готовьтесь к схватке с парой гигантских пауков – те нападут, когда вы возьмете сие оружие. В комнате с массивной колонной обойдите ее с дальней стороны и найдите рычаг. Стена отодвинется, и вам откроется проход в гробовую комнату.

Когда десяток призраков исчезнет под меткими ударами серебряного меча, нажмите переключатель и тщательно обыщите гробы. Сохранитесь у красного черепа, когда вернетесь на выступ над пропастью. Прыгайте вниз на каменную плиту – это лифт, который отвезет вас ниже. Спуститесь на уступ справа и шагайте по направлению к виднеющемуся мечу. Когда вы будете к нему достаточно близко, откроется ниша справа и оттуда выползет паук. Берите меч и зайдите в комнату с сундуком, справа от него обнаружите рубильник.

Напротив сундука опустится стена – вам туда. Аккуратно увернитесь от целой серии огненных шаров, активируемых ловушкой на полу. Ткнитесь в деревянную стену и потрогайте рычаг за ней. Выходите к бездне и спрыгните на площадку вправо. Мысленно обозначьте это место как точку А. Спрыгивайте дальше вправо, открывайте скелетную дверь, за которой прячутся зомби. Нажмите на пентаграмму, а потом на гроб. Минус призрак, плюс короны и свиток. Выходите и опять прыгайте вниз, нажмите рычаг и прокатитесь на платформе.

Если есть желание, то до этого заберитесь на возвышающийся уступ, дабы забрать лекарство. Решетка уже открыта, но врагов за ней нет – только золотой рычаг. После манипуляций с ним сохраните игру у красного скелета и воротитесь в точку А. Прямо пред вами *синий флаг с месяцем*, толкните его и получите гранатомет. Возьмите корону справа и заходите в распахнутую деревянную дверь. Теперь идите направо, нажмите рычаг за скелетной дверью.

Налево, захватите анкх жизни. Прыгайте к скелету, доверчиво стоящему к вам спиной. Еще один рубильник, прыжок с противоположного края. Стоя лицом к стене, сначала нажмите переключатель справа, а затем уж слева. Быстро зайдите на зеленую плиту, та отвезет вас к решетке. Открывайте и, упершись носом в стену перед вами, ощупайте ее, чтобы добыть «морозные искорки».

Теперь два выступа вниз и в дверь. Если сможете, то запрыгните на боковые выступы за короной и еще двумя лечебными снадобьями, а оттуда в гости к красному черепу. Прыгайте вниз, там вас ждет золотой ключик и телепортатор. Помните то место, где вы впервые увидели золотой телепортатор? Бегите туда и открывайте дверь рядом.

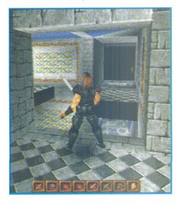
Пускайте в расход трех скелетов. Включайте «морозные искорки» и бегите по дорожке, озаряемой огненными струями. Если хотите, то с разбега запрыгните в две ниши слева: в ближней лежит антимагия, а в дальней – пара зелий скорости. В конце огненного пути обнаружится лифт, везущий прочь из этого страшного места.

PIT 5

Под вами бегает динозаврик. Задача уровня как раз и состоит в том, чтобы его уничтожить, но пока не прыгайте вниз, а обходите верхний этаж. Шествуйте прямо, сохранитесь, затем – прямо и налево. Там в сундуке два лекарства и зелье силы. Возвращайтесь к точке сохранения и идите налево. За двигающейся стеной подберите зелье скорости и заверните за угол для нажатия рычага. Откроется проход, но до того как отправиться туда, заберите две антимагии за другим движущимся блоком. Прыгайте через пробоину в мосту, еще раз прыгайте налево, там подберите корону и нажмите рубильник.

На перекрестке сверните направо, чтобы взять бомбу, свитки с огненным шаром и аркой силы. Теперь на перекрестке ступайте прямо в новооткрытый проход. В сундуке – оберег и свиток. Две ракеты вам пригодятся, но побеспокойтесь о том, как бы не попасть под град файрболлов, когда вы их возьмете. Спускайтесь на лифте вниз и сохранитесь. Динозавр замрет у решетки, не в силах пролезть сквозь нее. Киньте в беднягу несколько бомб или ведите прицельный огонь из гранатомета. Второй динозавр убивается за десять секунд, если поливать его пламенем огнемета. Поднимите красный ключ и собирайте разбросанные щедрой рукой вещички. Развернитесь на 45 градусов вправо, стоя спиной к решетке, и идите до стены. За ней «морозные искорки», оберег и зелье ускорения. Обследуйте весь нижний этаж, найдите все бонусы. За огненной ловушкой (там, где вы нажимаете рычаг и два лифта опускаются вниз) откроется стена, скрывающая три лекарства. Стена *справа* должна быть открыта в результате осмотра. Обязательно сделайте это! Там красный меч и свиток с аркой силы. Красный меч вам очень понадобится. Закончив осмотр пары сундучков и отоварившись бонусами, открывайте красную дверь.

Решетка откроется только после уничтожения четырехрукой и нажатия рычага с противоположной стороны. Когда поднимитесь на лифте, приготовьте отравленный меч для борьбы с еще двумя особями. Появится король демонов, живо кидающийся огненными шарами. Магия против него действует плохо, а из оружия лучше его всего пробивает найден-



ный красный меч. Даю справку: первый демон уничтожается одним ударом сверху вниз, усиленным зельем силы. Второй, появившийся вместо первого, уже двумя такими сильными ударами. Одного флакончика силы должно хватить на обоих, если быть пошустрее.

УРОВЕНЬ BELFRY

BELFRY 1

Сохранитесь. В следующей комнате спуститесь на лифте и нажмите один из двух переключателей. Тот, который отмечен черепами – ловушка. Быстро пробегите по мосту, в холле изрубите на куски атакующих рыцарей. Если спуститься на лифте, то обнаружатся очень даже приятные сюрпризы. Откройте каждый из четырех сундуков, но перед этим включите «морозные искорки», чтобы выстоять под открывшимся пламенем. Магический молот, три бомбы, три файрболла, анкх жизни: в общем, всего не перечислишь... Когда огонь погаснет, появится телепортатор.

Направляйтесь дальше, на мосту вы встретите ожесточенное сопротивление нескольких рыцарей, которые попытаются столкнуть вас вниз. Не доставляйте им такого удовольствия, не подходите близко к краям моста. Со смертью последнего рыцаря откроется железная дверь, а за ней своей очереди ждут еще несколько враждебных созданий. Не забудьте осмотреть сундук на предмет выявления золотого ключа, лекарств и противоядий.

Идите дальше по трупам рыцарей, а когда увидите лифт, не торопитесь на него садиться. Нажатием стены в углу вас телепортирует к отравленному мечу, после чего вернет обратно. Вот теперь уезжайте на подъемнике. Разберитесь с рыцарями, сохранитесь и с помощью рубильника открывайте дверь. Выходите на обширную территорию, оккупированную вредно-ядовитыми пауками. С ними можно не драться,



просто бегите, и их плевки не достигнут цели. Мчаться надо, придерживаясь правой стены пещеры. Там откройте золотую дверь и заберите серебряный ключ. Используйте его в комнате с четырьмя дверьми, в которой вы уже бывали. Поднявшись, хватайте красный ключ и нападайте на рыцарей. Направляйтесь к сундуку, когда-то содержавшему золотой ключ. Открывайте дверь и сбросьте загородившего проход по мосту неприятельского арбалетчика. Возьмите три лекарства и смело ступайте в телепортатор.

BELFRY 2

Не открывайте, пока ворота перед вами, а сохраните игру и бегите направо. Нажмите золотую кнопку и прыгайте на платформу. Та отвезет вас к охранительному знаку. Откройте стену в конце прохода, подберите три монетки и зелье. Теперь динозавр поднимется из ямы и погонится за героем. Бегите к воротам, а ваш преследователь должен немного замешкаться и упасть в пропасть из-за расшатанного пола.

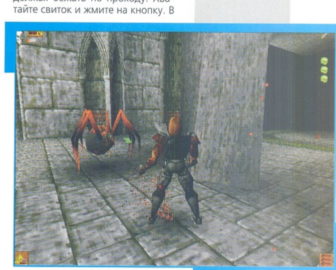
Заходите в двери, там ликвидируйте двух обычных рыцарей, а затем и красного. Нажимайте на рычаг и вступайте в следующий зал. Сразу бегите в комнату за железной дверью, уворачиваясь от бешеных свиней. Там быстро хватайте анкх жизни, лекарства и выбегайте. На рыцарей внимания не обращайте – они все равно разобьются, когда рухнет пол. Повернитесь спиной к двери и ступайте прямо – там за подвижной стеной спрятан проход. Сохранитесь, нажмите на рычаг и проинспектируйте сундук за решеткой, в нем лежат патроны и красный ключ. Он тут же пригодится для открывания соответствующей двери.

Разберитесь с противником, не наступая на участок пола в самом центре комнаты. В двух сундуках лежат лекарства и зелье силы. Используйте решетчатый участок пола в качестве лифта. Ну а сейчас вам предстоит выдержать натиск целой оравы рыцарей, правда, и бонусов наберете множество. Три сундука богаты магическим молотом, лекарствами и свитками. В конце коридора приютились еще два лечебных флакона, а рядом с ними – необходимый для нажатия рычаг. Пройдите по крепостной стене, в следующей комнате сбейте двух арбалетчиков. Только не падайте сами! За железной дверью еще одна крепостная стена, на которой вы сможете сохраниться у красного скелета. Открывайте решетку и своевременно прыгайте на переворачивающуюся платформу. С нее необходимо проскакать *с разбега* на два выступа по бокам и надавить на рубильники. Откроется проход. Снова прыгайте на переворачивающуюся платформу, а с нее – к концу данного подуровня.

BELFRY 3

Сохранитесь и прыгайте по перекладинам налево. Самый лучший способ это сделать – совершать прыжки по диагонали, в этом случае больше шансов, что вы не промахнетесь. Заходите в проход и, взяв в его конце серебряный меч, тут же развернитесь и отбейте атаку подкравшегося сзади рыцаря. Теперь возвращайтесь к месту сохранения и сделайте прыжок с разбега через дыру перед вами. Слева схватите две бомбы и мчитесь по неустойчивым плитам. Теперь сделайте два прыжка налево на твердую землю.

Из открывшейся ниши выскочит черный рыцарь, а из гробов начнут вылезать призраки. Не обращайте на них внимания, продолжая бежать по проходу. Хватайте свиток и жмите на кнопку. В



конце подъема сохранитесь у красного черепа. Как только захлопнется решетка, за вами погонится зеленая рука. Ведите ее в центр зала, там она провалится в глубокую яму. Если есть много свободного времени и лишний магический молот, то нанесите им семь-восемь ударов. Открывайте скелетную дверь в левом углу и проходите в зал.

Нажимайте на затемненную стену слева, но не заходите внутрь ниши! Теперь трогайте темную стену напротив, там встретите двух арбалетчиков и переключатель. Возвращайтесь в зал, около портрета отодвинутся блоки, и вы найдете первую желтую кнопку.

Скелетная дверь немного справа от уже обследованного помещения содержит массивный красный лифт, который привезет к анкху жизни.

Пора определиться с остальными дверями... Спуститесь и встаньте спиной к лифту. Дверь в левом дальнем углу является ловушкой – не подходите, иначе упадете в яму с шипами. Двери слева и прямо безопасны, но сначала ступайте в ту, что перед вами. Воспользуйтесь услугами красного черепа и поднимайтесь вверх. Двумя прямыми ударами разбейте броню красного рыцаря и арбалетчика, нажмите рубильник с другой стороны небольшой ниши слева. Откроется дверь со вторым арбалетчиком. Когда его дух упокоится, дергайте еще один рычаг. Опустится золотая платформа, а с нее можно забраться на верхний блок. Развернитесь на сто восемьдесят градусов и прыгайте на блок, там дергайте рубильник в виде якоря. Тем самым вы отключите огненные струи, поэтому смело прыгайте обратно и жмите вторую золотую кнопку.

Возвращайтесь к красному лифту с анкхом жизни и идите в скелетную дверь слева. Убейте парочку рыцарей магическим молотом и бегите по темному коридору до конца. Нажмите на стену перед вашим носом, чтобы найти единственный секрет уровня – новый магический молот. Развернитесь, сделайте пять шагов вперед – и слева увидите нишу. Пройдите по коридору мимо двух охранников, и вы достигнете цели – последней третьей кнопки. Спуститесь на лифте и бегом минуйте неустойчивый блок или перепрыгните яму, если вы уже успели потревожить пол. В холле большая скелетная дверь приподнялась, давая доступ к последнему подъемнику уровня. Забирайте три лекарства и используйте лифт.

УРОВЕНЬ HIVE

Сохранитесь и смело падайте вниз. Вы попали в муравьиный инкубатор, где уже начали вылупляться красные твари. Когда с ними будет покончено, исчезнет преграждавшее проход силовое поле. В маленькой комнатке осмотрите два фиолетовых растения по бокам для изъятия оттуда лекарств, противоядия и огнемета. Перебейте золотых муравьев, остерегаясь ядовитого жала гигантских насекомых. Скатитесь по склону, разберитесь с другим золотым муравьем и возьмите противоядие. Еще один крутой склон приведет к точке сохранения.

Бегите прямо и нажимайте на стену: там в растении находятся лекарства и боеприпасы для огнемета. Перебейте красных монстров и осмотрите помещение. В дальнем левом углу фиолетовой комнаты за стеной хранится оберег. В дальнем правом – проход в следующую комнату. Здесь уничтожьте двух золотых муравьев и справа от прохода потрогайте стену с целью нахождения патронов и лекарств. Потрогайте устройство слева от двери, а затем нажмите на рычаг. Откроется проход, в конце которого лежат два мешочка с ружейными патронами. Провалится пол, и вы опуститесь на один этаж ниже. Сохранитесь и прыгайте по склону вниз.

Бегите по коридору, съезжая по склонам и отбиваясь от насекомых. В коридоре с желтыми стенами сверните направо, сохранитесь и сигайте вниз. Сверните налево, как представится возможность. Расстреляйте из ружья золотых ос и продолжайте движение вперед. Осторожно, часть плит в длинном прямом коридоре перед вами неустойчива, да еще струи дыма могут разрушить ваше здоровье. Отключите их рычагом после того, как дым уничтожит двух золотых муравьев.

Пройдите по фиолетовым закоулкам, уничтожьте две пары золотых тварей и соберите четыре противоядия напротив прохода в желтую комнату. Разберитесь с мухами и убейте *отравленным мечом* гигантского паука. Возьмите лекарства – и появится второй паук. Снова хватайте лекарства. Повторите процесс еще два раза, а затем нажмите на рычаг. Бегите весь путь обратно. По дороге заберитесь на блок, чтобы взять бластер, прыгайте по блокам, подгадав момент, когда струя отключится. Откройте сундук в нише и шагайте в проход, откуда исчезло силовое поле.

Сохранитесь. Возьмите противоядие и лекарства около двух ниш с рычагами. Пропасть преодолевается так – встаньте с левого края и, разбежавшись, прыгайте вниз, бегите, и второй прыжок позволит добраться до дальнего края. Подтягивайтесь и приготовьте какое-нибудь дистанционное оружие. Не проявляйте интереса к муравьям, а лучше мчитесь в проход направо. На бегу прыгните – и пол провалится, погребая под собой нападающих. Осмотрите стены рядом с энергетическим полем. Слева будет гранатомет, а справа – три мешочка патронов для ружья.

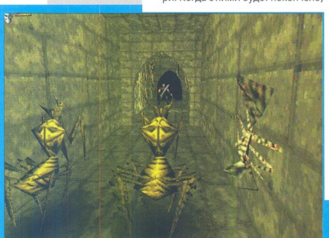
Нажмите на поле, и оно исчезнет. Не заходите за него! Включите вид из своих глаз (клавишей **Tab**) и поднимите голову наверх. Стреляйте из ружья по сталактитам над боссом. Не волнуйтесь, тот вас на таком расстоянии не достанет, так что спокойно обрушивайте выстрелами каменные глыбы. Когда все упадут, сделайте два-три контрольных выстрела из гранатомета, чтобы добить тварь, если она еще жива.

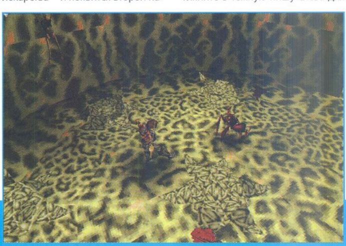
Развернитесь и вступайте в телепортатор.

УРОВЕНЬ SEWER

От точки сохранения сделайте пятнадцать шагов налево, там подтянитесь на блок. Спрыгните вниз, подобрав перед этим целебное зелье и две бомбы. Уложите двух орков, и решетка медленно откроется.

Пройдите вперед, затем загляните в темную нишу слева для





ликвидации монстра, обладающего заветной бутылочкой здоровья. Если хотите, то выбирайте путь за решетку напротив ниши, он вернет вас к точке старта.

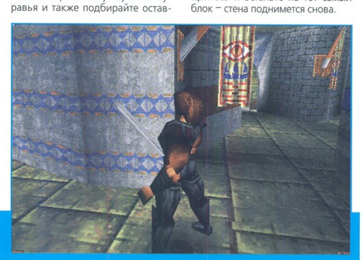
Идите через ажурные арки к щиту с изображением глаза. Поднимите монетку и две бомбы по бокам. Осторожно – в углу притаился орк. Теперь, придерживаясь правой стороны, шагайте направо. Уложите здоровенного орка, орудующего гигантским мечом, и в конце концов заметите темную стену, с двух сторон украшенную белыми флагами с изображением глаза. Пробегите через комнату по направлению к деревянной двери, берите монетку и поднимайтесь на лифте. Атакуйте лучника и забирайте его красный ключ и патроны. Возвращайтесь к началу уровня, там слева за углом обнаружится деревянная дверь, к которой и подойдет ключик.

Избегая стрел, скиньте двух лучников с моста и открывайте железную дверь. Идите прямо по коридору. Когда достигнете блока, произойдет нападение пары орков: один будет отвлекать ваше внимание, пока второй подкрадывается, чтобы нанести удар в спину. Два лучника на уступе подарят золотой ключ – хватайте и скатывайтесь вниз. Снова возвращайтесь к началу этапа. Отоприте дверцу с золотым черепом и вступайте в местную канализацию. Нажмите на белый рычаг, и металлический лифт опустится. В покрытых плесенью и зелеными водорослями залах легко заблудиться, поэтому старайтесь ориентироваться по этому прохождению. Примечание: из многих лучников выпадают монетки или лекарства, так что не брезгуйте их добивать.

Бегите налево, минуйте двух лучников, обстреливающих вас с возвышения. Когда упретесь в тупик, ликвидируйте орка-лучника справа, возьмите лекарство, а затем на втором выступе убейте муравья и также подбирайте оставшееся после него целебное снадобье. Из этого угла бегите направо, отбейте орочью атаку и забирайтесь на выступ слева от двух скелетиков. Сохранитесь и заходите в мистическим образом открывшиеся двери. Муравьи убиваются молотом, а вот с истинными хозяевами сего места дело обстоит сложнее. При открытии каждого гроба сзади вас появляются один-два призрака, поэтому решайте, какой гроб вам стоит открывать, а какой нет. Перечисляю содержимое (встаньте спиной к двери): в ближнем левом углу – две бомбы, в дальнем левом – зелье силы, в среднем левом – два лекарства, в ближнем правом – три свитка.

Возвращайтесь. Прямо перед двумя скелетами есть еще один выступ с лечебным зельем, за стеной которого окажется одинокий лучник. Уложите его и нажмите на *все* три рычага, поднимите монетку и новенький серебряный меч. Возвращайтесь к тому месту, куда вас привез металлический лифт, и теперь идите направо. В деревянную дверь не заходите, а запрыгните на выступ, охраняемый стрелком. Снимите другого лучника чем-нибудь дальнобойным и прыгайте по диагонали влево вперед на площадку слева от пропасти. Поднимайте решетку, разбирайтесь с тремя муравьями и, когда фиолетовое поле исчезнет, нажимайте на золотой переключатель. Еще одно секретное место найдено!

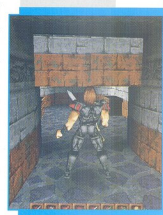
Спускайтесь на лифте, сохранитесь у красного черепа и ступайте за решетку рядом, где надо убить охранника-муравья и двинуть переключатель. Сбоку поднимется стена, и если вы хотите добыть три антимагии, то зайдите. Убейте трех муравьев внизу и возьмите два лекарства. Заберитесь на блок посередине за монеткой и на крайний за антимагией. Как только блок опустится, бегите к выходу, а если опоздаете, возвращайтесь и встаньте на тот самый блок – стена поднимется снова.



Бегите в большой зал, там расквитайтесь с муравьями. Соберите ценные призы в виде целебных флакончиков. Слазьте в обе ниши по бокам от решетки и нажмите два золотых рычага. Центральный проход открыт, идите туда. Сохранитесь и возьмите светлячок. Тут же включайте его для того, чтобы разогнать обступившую вас темноту.

Выманите медузу к пункту сохранения, та остановится, не в силах преодолеть какую-то черту. Киньте ей под ноги две бомбы. Вторая и третья медузы зададут вам жару, превращая в камень своим взглядом и постоянно отравляя. Против окаменения примените антимагию, а с ядом боритесь противоядиями, благо позднее дадут еще несколько.

Когда со всеми тремя врагами будет покончено, откроются две двери. Осмотрите местность, слева от прохода подберите лекарство, справа – антимагию и противоядие... Вообще, всего не перечислишь, так что походите еще по многочисленным залам, собирая лекарства и противоядия. Пришло время порыскать по сокровищницам – заберитесь по блокам в две комнаты. Та, что справа, содержит в сундуках огнемет с топливом для него, две монетки, зелье силы и антимагию. Откройте стену напротив входа: там еще пара сундуков с гранатометом, двумя ракетами и бластером, патронами для ружья и гранатами. Ступайте в сокровищницу слева. Вот вам серебряный ключ, анкх жизни и то, что в сундуках: оберег, лекарство, свитки, серебряный меч.



Возвращайтесь в начало уровня: сначала пройдя по склону напротив подъемника, на котором вы прибыли на нижний этаж к медузам, а затем поднимаясь обратно наверх на лифте; по дороге придется перебить вновь появившихся трех орков. Рядом с точкой сохранения, то есть около старта этапа, находится лифт – поднимитесь на нем наверх и подавите сопротивление охранников.

Неподалеку от серебряной двери нажмите правый рычаг, левый включает огненную ловушку. Сохранитесь в появившейся локации напротив двери. Перебейте двух лучников, потом еще двух. Когда тела противников исчезнут в беловатой дымке, принимайте орочьего шамана. Дедушка любит кидать молнии, телепортироваться в самый неподходящий (для вас, а не для него) момент и вдобавок дерется отравленным посохом. Действуйте мечом, врубив антимагию. Сами не колдуйте и не тратьте патроны, он их слишком безболезненно переваривает. Покончив с боссом, нажимайте на золотой рычаг.

DEATHTRAP

УРОВЕНЬ TRENCH

Открывайте решетку и уложите двух крыс с мечами. Забирайтесь наверх у левой стены, пробегите через минное поле и прыгайте в еще одну траншею. Разберитесь с врагами, вооруженными мушкетами и мечами, и мчитесь в следующую траншею. Вызывайте лифт (тот, что слева) и деритесь с крысой-огром. В сундуке возьмите красный ключ и два лекарства. Возвращайтесь наверх и спускайтесь на правом лифте. Откройте потайную стену перед вами, там находится монетка и две бутылочки здоровья. Идите направо и поочередно разделайтесь с двумя awограми, выскакивающими из ниш слева.



Заходите в ближайший (то есть левый) лифт – в правом огненная ловушка. Поднимайтесь наверх и прыгните в проход направо, чтобы не напороться на пики вверху. Другой лифт привезет персонаж на выступ, где тот сможет дистанционным оружием уложить крысу внизу и парочку гренадеров на высотах. Спрыгивайте, забирайте серебряный ключ и прыгайте еще раз вниз. В дальнем левом углу расположена точка сохранения, поэтому поспешите к ней. Можно сбить с выступов несколько крыс, только залезайте туда, стоя с угла, иначе окажетесь сжарены спрятанными устройствами.

Под мостом лежит последний, золотой ключ, возьмите его и залезайте наверх к гробам и двери с изображением трех разноцветных скелетов. По бокам поднимутся две крысы с мушкетами, перебейте их и открывайте дверь. Поднимитесь наверх и сохраните игру. Лифт перед вами на самом деле не лифт, а *телепортатор*, который при нажатии отнесет вас к охранительному знаку. Теперь бегите ко второму, уже настоящему подъемнику, нажмите рычаг и поднимайтесь наверх. Следуйте по красному коридору, но идите осторожно, так как сзади на вас одна за одной нападут две крысы. Убейте их и в следующей комнате разделайтесь с огром.

Продолжайте движение, пока не достигнете развилки. Сохранитесь и идите в проход напротив точки сохранения. Нажмите рычаг, поднимитесь на лифте и дергайте золотую кнопку, а затем обычную, чтобы спуститься. Возвращайтесь к пункту сохранения и идите налево, выбираясь обратно из системы крысиных туннелей. Бегите к открытому проходу. Встаньте вплотную к решеткам и обойдите гигантский бункер. Враги внутри в вас постреляют, но зато вы будете вне зоны досягаемости ракет сверху.

Залезайте на блоки с противоположной стороны бункера и прыгайте в дыру. Там уничтожьте стрелков и пошарьте в сундуках: внутри три лекарства, зелье силы и свитки. Садитесь на лифт в конце прохода и, опустившись на уровень ниже, сохранитесь. Откройте деревянную дверь, расстреляйте огра и нажимайте четыре переключателя. Откроется серая стена вверху, карабкайтесь туда и собирайте четыре лекарства. Идите дальше по коридору, дойдите до зеленой стены с противоположной стороны, которая опустится вместе с вами. Терминируйте гигантскую крысу ракетой и несколькими выстрелами из ружья – и двери откроются.

Бегите вдоль правой стены и добирайтесь до второго монстра. Когда уложите и его, заходите в открывшуюся дверь. Кстати, крыс можно убить, нажав на рычаги и обвалив тем самым пол. Заходите в комнату, пересеките ее под огнем стрелков и нажимайте на стену с противоположной от входа стороны. Сохранитесь. Поднимитесь по двум пролетам, перебейте стрелков за деревянными дверьми, как и крысу за скелетной дверью. Дверь рядом с точкой сохранения откроется.

Врубайте оберег и перебейте всех крыс до последней. Не забудьте взять новый оберег в углу. Как только исчезнет последний враг в комнате, откроется проход к королю крыс. Желательно с ним в прямой бой не вступать, а просто закидать его заклинаниями и сделать несколько выстрелов из бластера. От короля останутся три лекарства и откроется дверь к золотому переключателю. Нажимайте – и вы победитель.

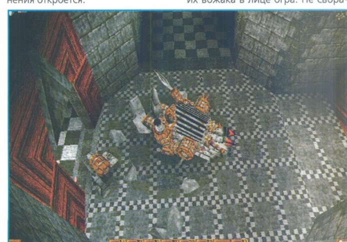
УРОВЕНЬ INVERSION

INVERSION 1

Обойдите помещения, ликвидируя противников, и возьмите ружье и патроны к нему. Спускайтесь вниз на лифте в центре комнаты, убейте пару крыс и сохраните игру. Откройте решетку и нападите на огра, спрятавшегося за колонной. Когда он умрет, подойдите максимально близко к ящикам и обыщите их – из сокрытого за ними сундука вывалятся три свитка с заклинанием огненного шара и две бутылочки здоровья. Откройте стену слева от деревянной двери, возьмите патроны и откройте еще одну стену в конце туннеля.

Хватайте красный ключ, ударами в спину убейте нескольких мечников, около двери атакуйте двух появившихся стрелков. Приготовьте заклятье посильнее (типа пятого) и кидайте его, как только откроется дверь, в крысу, тут же отскочите, чтобы не попасть под взрывы гранат. Открывайте красную дверь и бегите по мосту, расчищая путь и уклоняясь от взрывов гранат. В конце моста откройте решетку и забирайте миномет и две лечебные бутылочки. Не открывайте следующую решетку – за ней ловушка!

Нажмите на рычаг и заходите в открывшийся сбоку проход. Избавьтесь от стрелков, а затем и от их вожака в лице огра. Не свора-



чивайте в первый проход справа, а идите прямо. Нажмите на рычаг справа и заберите две гранаты. Вернитесь, слева от рычага откройте решетку и шагайте по мосту. С разбега перепрыгивайте три огненных ловушки на мосту и смело открывайте скелетную дверь. Пришла пора сохранить ваши достижения.

Прежде чем заходить в дверь, бросьте в окошко к двум ограм парочку гранат. В сундуке возьмите три бомбы и свитки с заклинаниями. Врубайте зелье силы и забегайте в следующую комнату, там придется перебить немало тварей, но ваша усиленная атака пробьет их защиту с одного удара. Открывайте деревянные двери и разберитесь еще с одной крысой. Нажмите стену перед вами, чтобы обнаружить секретную нишу с бластером. Открывайте ворота и поднимайтесь на лифте. Проходите в услужливо распахнувшуюся дверь и, дойдя до первого окна слева, нажмите стену напротив. Там лежат три бомбы, патроны, свитки. Уложите вылезших стрелков и продолжайте путь по туннелю.

Откройте решетку слева, чтобы сохраниться на мосту. Вернитесь обратно и посетите призраков в комнате с тремя гробами. Перебейте их всех, и путь назад откроется, но не торопитесь – откройте стену рядом с правым гробом, там два сундука со свитками, лекарством и зельем силы. Чтобы подойти к сундукам, пятьтесь вдоль стен. Если встать в центр комнатки, то в вас полетит много-много стрел. Правда, если нужен серебряный меч, то можно и рискнуть. Переходите через мост, очищайте комнату от двух стрелков и спускайтесь на лифте вниз. Открывайте дверь перед вами и убейте сначала одного огра, а затем появившегося второго. Открывайте деревянные ворота и переходите мост, предварительно на нем сохранившись.

Перебейте пару стрелков и заходите в помещение. Откройте дальнюю правую стену, там нажмите рычаг, идите к правой ближней нише, которая уже открыта. Дергайте золотой переключатель, и дверь откроется. Пока вы будете все это делать, на вас навалится орда крыс – очень полезно врубить оберег. Езжайте на лифте наверх.

Идти надо направо, но если пойдете налево, обнаружите арку силы, лекарство и боевую свинью в сундуке, охраняемом неуязвимым карликом в башмаке. Бегите через проваливающийся участок пола и воспользуйтесь лифтом. Хватайте сюрпризы и врубайте зелье силы. Ликвидируйте маленькую армию крыс, а затем открывайте деревянные двери. За железной дверью, охраняемой тремя стрелками, длинный мост – бегите туда и открывайте следующие ворота в его конце.

Слева от входа хватайте флакончики здоровья и оберег, тут же его включайте и прорывайтесь через толпы врагов налево. Там включите лифт, когда тот спустится в комнату со столом, открывайте деревянную дверь и бегите по мосту. Время сохраниться, если не хотите лишний раз воевать с ордами тварей. Перебейте нападающих тварей и зайдите в проход слева от входной двери, там убейте пару призраков и возьмите из сундука два лекарства и зелье силы. Быстро бегите направо от входа, но не вступайте в телепортатор неподалеку. Напротив лифта, около закрытой двери в дальнем правом углу нажмите на стену – там еще один лифт. Поднимитесь на нем наверх и следуйте по зеленоватому туннелю.

Нажмите на рычаг на балконе слева и упокойте двух крыс. Внимательно посмотрите на факел – эти стрелки служат подсказками. Нажимайте на переключатель рядом с факелом и входите в комнату с тремя дверьми. Сначала откройте дверь с *одним* факелом над нею (правая) и дергайте рычаг, затем откройте дверь с *двумя* факелами (левая) и нажмите переключатель. Дверь с тремя факелами откроется сама, проходите по туннелю и ступайте в телепортатор. Возьмите золотой ключ, открывайте решетку, а потом еще одну прямо перед вами, дабы забрать лекарства, патроны и свиток. Воспользуйтесь другим лифтом, чтобы опуститься на этаж ниже.

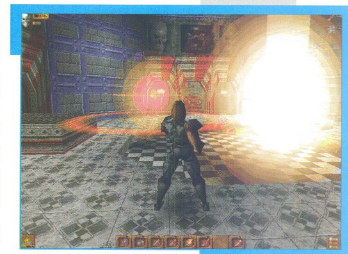
Откройте дверь, ведущую в проход с деревянным полом, зайдите в комнату и откройте сундук с четырьмя лекарствами и оберегом. Откройте вторую золотую дверь, пройдите по коридору и ударом магического молота уложите каменную тварь. Впрочем, ее можно и выманить в яму. Открывайте деревянную дверь и идите по мосту. Сойдите (*не прыгайте!*) в пропасть, туда, куда указывает стрелка на поверхности моста. Вы окажетесь на лифте с приятным подарком; поднимайтесь на нем обратно на мост. Одна из дверей закрыта, поэтому идите во вторую, где уничтожьте логово огров.

Расстреляйте всех четырех тварей из бластера и нажмите кнопку у правой колонны, чтобы укрепить пол в комнате с серебряным ключом. Берите его, но не уходите, а пощупайте стену слева от двери. Откроется проход, идите туда. По дороге противники сделают по вам залп из двух ракет, но этим сами себя и убьют. Забегайте в комнату с тремя стрелками. После каждого подберите лекарство, возьмите анкх жизни и бластер. Нажимайте на золотой переключатель и бегите к мосту. Открывайте вторую решетку и собирайте содержимое пары сундуков: гранаты, здоровье, свитки, ружейные патроны. В дверь слева пока не заходите, а поднимайтесь наверх на лифте. Быстро расстреляйте всех четверых минометчиков.

Теперь еще одна загадка на время, связанная с факелами. Прыгайте с лифта в нишу с рубильником, над которым горят *два* факела. Быстро прыгайте на лифт и оттуда мигом прыгайте во вторую нишу с рубильником. Откроются обе решетки – вы прыгайте снова на лифт, затем прямо к открывшейся на короткий промежуток времени решетке. Если прыгнуть к другой решетке, то там обнаружите три ракеты и зелье силы. Однако придется снова повторить процедуру быстрых прыжков, чтобы запрыгнуть в нужную по сценарию дверь. Нажмите рычаг и вступайте в телепортатор. Спустите лифт и идите в деревянную дверь.

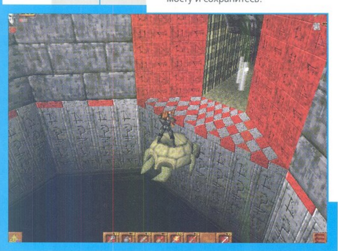
Бегите до моста и уничтожьте стрелка. Заберитесь на черепаху и переправляйтесь на ее спине к противоположной стороне. Разберитесь с крысами, затем подойдите к флагу на стене и нажмите на него – вас телепортирует к анкху жизни. Убейте огра неподалеку, и в награду получите светлячки. Идите по длинному туннелю и сохранитесь, когда представится возможность.

Выходите и идите в правую дверь. Разберитесь с парой врагов с ружьями и собирайте призы с полки: зелье силы и скорости плюс три лекарства. В следующей комнате зайдите в темную нишу напротив двери, чтобы забрать две бомбы. Нажмите тут же красный флаг на стене напротив сундука – тот откроется. Пройдите по коридору и разделайтесь с тремя ограми; достиг-





нув тупика, жмите на стену, и та откроется. Дергайте за красный флаг перед вами, и деревянная дверь справа также откроется. Бегите по мосту и сохранитесь.



Открывайте скелетные ворота и идите в комнату. Когда пол зашатается, заскочите на устойчивый участок поверхности слева от вас. Посмотрите на гигантский механизм внизу глазами героя и проворно кидайте из миномета одну за одной семь гранат. Этого должно хватить. Приготовьте бластер и прыгайте вниз – когда из прохода справа выскочат два огнеметных монстрика, то сделайте по ним пару выстрелов. Подбирайте топливо для огнемета и нажимайте золотой переключатель. Сзади появится телепортатор – вот и заходите в него. Пройдите по коридору, дотроньтесь до деревянной двери и отскочите как можно дальше назад. Расстреляйте двух огнеметчиков и дергайте за золотой рычаг, чтобы вас опять телепортировало.

Заходите в дверь слева, затем откройте железную и подберите бластер. Возвращайтесь и заходите в скелетную дверь. Шагайте по мосту, снимите с господствующей высоты минометчика и пользуйтесь благодатной возможностью сохраниться. До того как вступить на лифт, сбейте с верхних ниш двух ребят с минометами. Как только вы это сделаете, откроется огненная ловушка – теперь заскочите на лифт. Используйте оберег и быстро, не обращая внимания на врагов, пробегитесь по трем сундукам. Между прочим, в них содержатся весьма ценные вещи: два оберега, «морозные искорки», анкх жизни, ружейные патроны, гранаты и свитки. Двух гигантских огнеметчиков выносите гранатами, причем издалека, ведь их оружие действует лишь на близких и средних дистанциях. Быстро кидайте в них штук пятнадцать гранат и ждите механического скорпиона.

Последний хорошо убивается выстрелами из бластера или умело брошенной бомбой. Когда с тремя механизмами будет покончено, центральный лифт придет в движение и начнет опускаться. Заскочите на него, вам здесь делать нечего – ведь вещи из сундуков вы взяли заранее... Если он уедет вниз, а вы все еще останетесь наверху, то загрузите сохраненку. Спустившись вниз, приметьте двух черепах. Понаблюдайте за их поведением и рассчитайте время и место прыжка. Лучше встать немного правее угла платформы, под которым останавливаются черепахи, и прыгать обычным прыжком с места (то есть без разбега), когда они придут в движение, отчаливая от платформы.

INVERSION 2

Быстро воспользуйтесь возможностью сохраниться до того, как черепаха начнет двигаться. На спине черепахи вы и проедете первую часть уровня. Гранатомет и несколько гранат, зависших в воздухе, вы подберете автоматически, безо всякого участия с вашей стороны. Переходите в режим от первого лица и закидывайте засевших в бункерах врагов – снайперов и огнеметчиков – выстрелами из миномета. Периодически будут появляться другие черепашьи наездники, сбивайте их оружейными залпами. Проедете две пары таких бункеров и, когда вдалеке увидите лекарство, аккуратным шагом встаньте с левой стороны спины черепахи. К ней близко справа подойдет другая, и через несколько секунд появится надпись «Watch out», то бишь «Берегись!». Прыгайте обычным прыжком на спину соседней черепахи – и вы стопроцентно попадете на нее. Разберитесь с обитателями еще двух пар бункеров и уложите двух одновременно атакующих черепашьих наездников.

Когда разберетесь с еще двумя стрелками, то считайте, что приключение на спине черепахи окончено. Спрыгивайте с черепахи на твердую землю и сохраняйте игру. Сейчас у вас будет возможность прихватить два секрета уровня. На всех парах бегите прямо через огромную комнату и прыгайте в шахту, там захватите «морозные искорки» и анкх жизни. Если от входа побежать не прямо, а налево, то, прыгнув во вторую шахту слева, найдете две ракеты и гранаты.

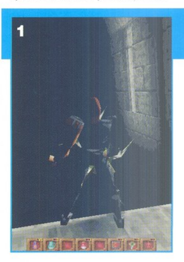
Теперь возьмитесь за бездушные механизмы. Уничтожьте бластером или боевым заклятием двух маленьких огнеметчиков, а затем еще одного. После этого появятся два гигантских огнеметчика – закидайте их гранатами. Это еще не все – затем на поле боя покажутся два механических скорпиона. Твари очень опасные, и лучше всего их убивать бластером или бомбами. Помните, что огонь механизмов на некоторое время полностью нейтрализуется «морозными искорками». Когда все создания взорвутся, заходите в лифт и отправляйтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ DRAGON

Сейчас вы можете войти только в одну из четверых дверей, так что проблем выбора пути возникнуть не должно. Доставайте серебряный меч, а если у вас его нет, хватайте тот, что лежит рядом с входом в помещение. Убейте красных рыцарей и арбалетчиков и ищите секретное место. Стена справа от другой двери (что напротив входной) откроется. Заходите и разберитесь с рыцарями, откройте следующую стену и отскочите, чтобы увернуться от огненной ловушки. Нажмите на рычаг и сохранитесь в появившемся белом черепе. Выходите из комнаты, проскочив ловушку слева, и перебейте еще рыцарей.

Заходите в лифт в центре комнаты, он довезет вас к секретному месту. Пробегите через огонь и подбирайте лекарства, зелье силы и скорости, ракету, оберег, свитки и, что самое главное, отравленный меч. Выбирайтесь на лифте наверх и открывайте стену в дальнем левом углу, если стоять спиной к входной двери. Убейте трех арбалетчиков и нажмите на золотую кнопку. Убейте еще трех рыцарей, сохранитесь и поднимайтесь наверх на лифте.

Вы прибыли в логово зверя Крови, устойчивого ко всем атакам, кроме ударов отравленного меча. Включайте силу плюс оберег, уворачиваясь от плевков и зеленых молний, бегите к его голове и нанесите мечом два удара сверху вниз по его глазу в центре голо-


1

вы. Этого должно хватить... Кстати, тот скорее всего все-таки отравит вас, тогда сразу же применяйте противоядие. Откроются две решетки к нишам с сундучками. В одном – анкх жизни и «морозные искорки», а в другом – серебряный меч, патроны и гранаты. Поднимитесь по блокам наверх и прыгайте в красную комнату со множеством колонн. Разберитесь с рыцарями и, открыв стену в комнату справа от ниши, откуда вы сюда попали, найдите противоядие и три свитка.

Заходите в телепортатор и, очутившись в точке старта, идите к двери перед вами. Спускайтесь вниз на лифте и нажимайте переключатель на дальней левой колонне. Нажатие *других* переключателей вызовет к вам в гости маленькие армии колдуний. Заходите в открывшуюся сбоку нишу с золотым переключателем, дергайте его, забирайте ракеты и поднимайтесь наверх на лифте, расположенном перед входной дверью. Сохранитесь, нажмите на рычаг и быстро спускайтесь вниз.

Бегите к решетке напротив входной, там проскочите по коридору и забегите за дверь до того, как она захлопнется. Пробегитесь по карнизу, расстреливая из ружья колдуний, и нажмите четыре рычага, по одному в каждом углу. Теперь бегите в центр и там нажмите еще один рычаг. Спрыгивайте вниз, не пытаясь вернуться назад поверху, чтобы не попасть в огненную ловушку. Бегите в открытую дверь, там открывайте сундук и забирайте лекарства и противоядие. Железная дверь с отравленным мечом откроется, если вы быстро нажмете все золотые переключатели.

Но думаю, что меч этот вам не потребуется, если вы не истратили старый. Выходите из комнаты и атакуйте босса. Выпейте зелье силы и доставайте ваш отравленный меч. Подбегайте вплотную, увертываясь от огненных шаров и машите мечом, пока босс не умрет. Забегайте обратно в комнату, чтобы войти в телепортатор. Зайдите в открытую дверь, откройте решетку и вступайте в следующий телепортатор. Оказавшись в зале, идите к третьей двери, и каменная голова поднимется, пропуская вас внутрь. Идите по коридору и обязательно сохранитесь.

Добравшись до гигантского помещения, в котором обитает фиолетовый дракон, бегите налево, там откройте скелетную дверь и поднимайтесь на этаж выше. Когда лифт остановится, нажмите золотую кнопку справа, чтобы подняться еще выше. Выйдите на площадку и дерните за переключатель. Вернитесь к лифту: возьмите бластер в открывшейся нише и нажимайте там же рычаг, а затем быстро отскочите в сторону, чтобы избежать ловушки со стрелами. Нажимайте *первый* золотой переключатель, выходите на площадку, пройдите по мосту над пропастью и сверните направо.

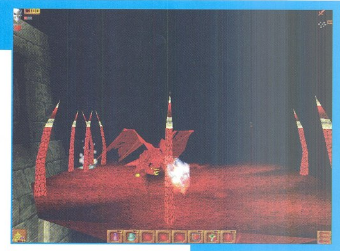
Нажмите на рычаг, и пол под вами провалится. Упав вниз, бегите к противоположной двери, там поднимитесь на два этажа выше и нажимайте *второй* золотой переключатель в открывшейся нише. Также захватите оберег. Спускайтесь вниз и бегите налево, там нажмите кнопку и заходите в ставший доступным лифт. Возьмите анкх жизни и нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь к последнему, третьему по счету золотому переключателю. Бегите налево, вдоль стены, чтобы открыть дверь и подняться на *один* этаж выше. Берите в нише еще один анкх жизни и нажимайте на *третий* золотой переключатель.

Черный меч поднимется из клетки наверх. Езжайте на второй этаж, хватайте меч в центре и атакуйте им дракона, предварительно поставив оберег и приняв зелье силы. В принципе, пушки, кидающиеся огненными шарами, также вредят боссу, но не настолько, насколько это делает черный меч. После смерти дракона дверь с золотым скелетом откроется, идите туда. Слева от решетки находится потайная ниша с анкхом – возьмите и вступайте в телепортатор. Идите в четвертую дверь, следуйте по коридору и, выйдя на площадку, сохранитесь. Нажимайте рычаг, и стена откроется... Теперь есть два варианта действий: честный и не очень. Честный заключается в том, чтобы преодолеть массу ловушек в виде падающих камней, огненный струй и пр., а нечестный позволит практически сразу приступить к ликвидации финального босса игры. Итак, после того как поднимете стену, пройдите немного вперед и встаньте у края площадки, как это показано на картинке 1. Сделайте шаг вперед и падайте вниз. Вы должны (если повезет) попасть на склон, который смягчит падение. Если вы расшиблись, то попробуйте еще раз, благо игра сохранена совсем рядом. Когда приземлитесь, то потеряете порядка пятидесяти жизней. Соберите два анкха, «морозные искорки», оберег и нажмите поочередно на четыре золотых кнопки.

Теперь входите в телепортатор – и вы окажетесь на этаж выше. Постреляйте по дракону, а затем входите в телепортатор около края площадки – так вы окажетесь в центре большого блока, над которым парит дракон. Сначала он вас атакует сверху, а затем приземлится на площадке. Тут же включайте все обереги и зелья и бейте его красным мечом. Проведите быструю атаку, стараясь, чтобы он не успел улететь. Но если он улетит, то опять начнет обстрел заклятиями. Рано или поздно красный дракон спустится вниз, где вы его встретите мощными ударами.

Последний дракон повержен, и вы победитель! Смотрите финальный мультик. Что же тут делает этот гнусный карлик?! ■







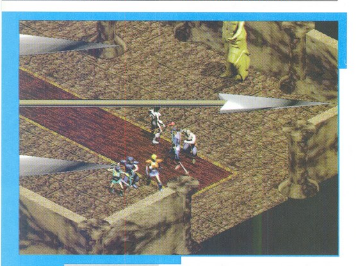
Кирилл Шитарев

ICARUS

РАЗРАБОТЧИК	ST Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	JC Research Inc.
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	эпическая RPG/Strategy
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта – 2 Мб
Место, занимаемое на жестком диске – 140 Мб





Нельзя сказать, что господа из компаний-разработчиков компьютерных игр очень часто радуют своими творениями поклонников ролевиков. Удивительно – все вроде говорят о расцвете жанра, а сами же RPG появляются в лучшем случае раз в месяц. Последнее обстоятельство и плохое, и хорошее одновременно. Плохое из-за недостаточного по сравнению с другими жанрами разнообразия в выборе. А хорошее из-за того, что каждая игра жанра тщательным образом рассматривается и изучается. Изучение Icarus'а, созданного доселе никому не известными компаниями, показало, что он жизнеспособен и способен надолго приковать игроманов к креслу перед экраном монитора. В наше время, когда происходит все больше мутаций и скрещиваний, в итоге которых многие разрекламированные RPG с великолепными задатками в начале разработки на выходе оказываются полуаркадами (превратившись в нечто типа «быстрей – щелкай – мышкой – и – получишь – результат»), весьма приятно видеть достойный образец жанра. Да, это игра от битвы до битвы, смысл которых только и состоит в полном уничтожении орд злобных тварей. Однако мы не стали бы рассказывать о ней, коли все это не было бы подкреплено хорошей сюжетной линией, отменной боевой системой и достойным уровнем графики.

Icarus полностью оправдывает прилагательное «эпический» в наименовании жанра. Это самая настоящая сказка в анимационном стиле, причем сказка добрая – с обязательным «хэппи-эндом» и без популярных ныне непрекращающихся потоков крови и прочего в том же духе. Поэтому и относитесь к игре прежде всего как к сказке, а не к очередному клону «Дьябло». «Дьябло» отдельно, «Икарус» отдельно – две игры, два мира.

Icarus полностью оправдывает прилагательное «эпический» в наименовании жанра. Это самая настоящая сказка в анимационном стиле

СЛОВО К БУДУЩИМ СПАСИТЕЛЯМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Весь «Икарус» состоит из двадцати шести сюжетных сражений, между которыми у вас есть шанс посетить людское поселение. Здесь вы вольны зайти в местную оружейную лавку, в гостиницу для платного восстановления жизни и маны, в магазин старьевщика, где у вас купят вещи, а также в бар за живительной влагой и едой.

В каждом новом городе ассортимент магазинов увеличивается, поэтому держите при себе немного наличности на случай, если вдруг увидите меч (топор/посох/лук) своей мечты. Также учтите, что «койкоместо» в гостинице от поселения к поселению становится все дороже и дороже, независимо, находится эта гостиница в столице империи или в бедной деревушке.

Любой бой кончается со смертью *всех* противников, поэтому оставляйте слабого врага «про запас», чтобы пошарить в сундуках. В некоторых случаях придется рисковать, даруя на время жизнь довольно сильному врагу, дабы прорваться к заветным сундукам. Мы специально даем описание содержимого ящичков, поэтому решайте, стоят ли предметы внутри них дополнительной мороки.

Многое, очень многое зависит от той или иной вещи, добытой персонажем. Легко заметить, что атака сверхпробивным Эскалибуром против монстра высокого уровня результативней удара легкого короткого меча раз в четыреста. Правда, и разница в цене еще больше...

Один из бойцов обязан иметь при себе самый мощный из доступных видов вооружения – это аксиома. Попадаются отдельные упорные экземпляры, которых берет только наилучший меч. Например, босс в девятой битве.

О целебных препаратах стоит сказать особо. Стоят они дорого, и продавать их очень выгодно, но все же посоветую вам не увлекаться и хранить на черный день несколько пирожков или склянок, способных взбодрить полумертвый персонаж или придать ему новые магические силы. Ежели герой погибнет «насовсем», то вам на помощь придет растение Ajar, возвращающее человека к жизни. Всего их дадут десять штук, а новым взяться неоткуда, так как в лавках Ajar не продается. Берегите и ни в коем случае сами не продавайте его.

Эффективность сверхумений зависит от AP, а следовательно, от общей «крутости» оружия в руках у бойца. Если вам не хватает пары жалких клеток, чтобы настигнуть врага, то примените сверхумение, позволяющее достать врага на таком расстоянии. Подумайте, как стоит применить ту или иную сверхспособность массового поражения к максимально возможному числу противников.

Если вы использовали законное право персонажа на перемещение с клетки на клетку, но определенного действия при этом не выполнили, то элегантным нажатием на правую кнопку мыши вы вернете героя в исходную позицию. В случае, если действие уже совершено, то такой отмены-undo вам больше не представится, правда, если вы не сходили с места, то в награду уже после поступка получите возможность произвести желаемое передвижение по клеткам. В данной ситуации правая кнопка мыши означает ваш отказ от перемещения и общее завершение хода персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ НАШИХ ЛЮДЕЙ

Наиболее важным показателем является запас здоровья и маны. В основном запас жизни повышается во время преумножения уровней опытности персонажа. Не последнюю роль играет класс: у магов телосложение хилое, а вот у воинов проблем со здоровьем на по-

рядок меньше. Запас маны практически полностью зависит от характеристики Int (интеллект). Зависимость прямая – одно очко интеллекта увеличивает магическую энергию на две единицы.

Среди прочих показателей основное внимание уделите наращиванию AP, DP, MA, MD. Начнем по порядку.

AP выражает общий уровень физической атаки конкретным оружием. Напрямую зависит от качества вооружения. Чем больше AP, тем мощнее атаки и тем больше шансов, что персонаж попадет по противнику.

AD показывает, насколько хорошо защищен герой и как он переживет направленное против него немагическое нападение. Очень важен для бойцов, которым приходится постоянно находится на передовой, а следовательно, подвергаться прямым атакам. Но даже если вы играете настолько искусно, что не даете монстрам ни единого шанса пробиться к волшебнице, то все равно накройте ее плащом, который зачастую обеспечивает и прибавочные очки к MD.

MA. Очень важен для практикующего колдуна или жреца, он придает их заклятьям весомость. Высокий показатель магической атаки позволяет магу творить на поле брани настоящие чудеса.

MD. Вначале монстры и не думают применять против отряда колдовство, но в последующих миссиях появляются хитрые твари, частенько пользующиеся разного рода заклинаниями. MD отражает стойкость героев к направленному на них враждебному магическому воздействию во всех его проявлениях. Сюда же входят и сопротивления к вражеским сверхспособностям.

КОЛДОВСКИЕ ДЕЛА

Не покупайте атакующих посохов с высокой степенью AP (например, Blood Rod, Power Staff, Crest Rod). Магу-женщине или жрице нет необходимости вступать в рукопашный бой, для них это пустая трата усилий. Лучше берите трости, увеличивающие силу магической атаки. В этой категории хорошо себя зарекомендовали Silver Rod и Ruby Wand.

По мере увеличения уровня персонажа расходуйте приобретенные очки на интеллект (Int). Это позволит магу накапливать приличные запасы маны и восстанавливать больше магической энергии за ход. Это правило подходит и для жрицы.

Герои, избравшие путь волшебства, сильно обделены в выборе доспехов и вооружения. Однако некоторые средства защиты доступны и им. Приобретенную в течение первой битвы шапку (Cab) сразу же надевайте на мага, а затем замените ее на более прочный Sallet. Не брезгуйте кольцами и наручнями, увеличивающими магическую защиту и атаку. С этой же целью как можно быстрее приобретите одно из зачарованных ожерелий. По мере увеличения выбора в лавке обновляйте все аксессуары, заменяя их более мощными версиями.

Вначале волшебница обладает первой степенью посвящения в колдовское искусство, поэтому знает всего четыре заклятья (спелла). По мере прохождения игры дважды изменится класс героя, а вместе с этим появятся еще восемь спеллов. После встречи с богами пользователи магии достигнут вершин мастерства, и их волшебные книжки пополнятся до внушительного размера в 16 заклинаний. Клирик же будет обладать девятью спеллами.

МАГИЧЕСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Бессмысленно уделять пристальное внимание каждому из двадцати пяти заклятий, так как те иногда практически идентичны по оказываемому воздействию, а отличаются лишь графически. Например, все, что говорится про огненный шар, применимо и для молнии.

Существенное замечание: количество жизней, степень защищенности, сила применяемой атаки и общий уровень вызванного существа определяется *аналогично* данным вызвавшего его мага. Вызванное создание ходит сразу после хода мага, то есть оно обязательно проведет одну атаку, независимо от ситуации и очередности вражеских актов в раунде. Действует самостоятельно, находясь под управлением искусственного интеллекта. Вызванный монстр живет от двух до трех раундов, по прошествии которых исчезает. Если противник атакован таким существом, то он автоматически приступает к энергичным действиям против отряда, независимо от его отдаленности и обстоятельств нападения. Случаи вызова вражескими магами монстров-союзников не зафиксированы.

Fireball (огненный шар), **Lightning Bolt** (молния), **Thunder Bolt** (удар грома), **Double Lightning** (двойная молния). Это полезные на ранних этапах спеллы, разумеется, если научитесь как следует ими прицеливаться. Стоят недорого, в пределах от десяти до двадцати пяти единиц маны. Поэтому-то и хороши в некоторых ситуациях в середине игры, когда магические запасы мага слишком близко подходят к нулевой отметке, а чтобы добить отступающего противника, необходимо чуть-чуть «вдарить» магией.

Firewall (огненная стена). В первых десяти битвах незаменима из-за большого радиуса поражения, однако впоследствии заменяется на более продвинутый Fire Bomb. Сжигает все вокруг себя в радиусе трех клеток.

Mega Thunder (громовая буря). От огненной стены отличается не только увеличенной зоной действия (четыре клетки вокруг мага), но и двойной ценой. Атака молниями если и сильнее огненной стены, то ненамного, процентов на двадцать.

Fire Bomb (огненный шторм). Привлекает своей относительно невысокой стоимостью и тем, что он сжигает всех видимых магом врагов на экране.

Effreit. Первое из трех возможных «вызывательных» заклятий. На указанном колдуном месте (в радиусе пяти клеток) создается огненный дух. Атака Ифрита состоит в низвержении на головы врагов огненного шторма или возжигании огненной стены.

Fire Phoenix (огненный Феникс), **Giga Thunder** (громовая буря) – практически аналогичные «экранные» заклятья, однако ради разнообразия попробуйте и то, и другое. Мощность атаки выше, чем у огненного шторма, однако немного слабее, чем у адского огня.

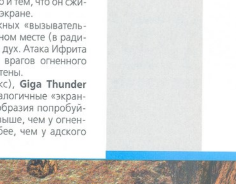
Герои, избравшие путь волшебства, сильно обделены в выборе доспехов и вооружения

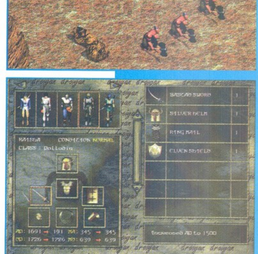
Hell Fire (адский огонь). Преимущества и недостатки вы почувствуете на шкуре своих героев во время встречи с личами. Появляется ближе к середине игры, становясь панацеей от множества сильных противников. Дорого стоит, поэтому применяйте, когда врагов на экране больше трех. Или есть один, но босс.

Lamu (лама). Дедушка в белом одеянии. Вызывает Giga Thunder. Если выживет и успеет «грохнуть» дважды, то маг сэкономит 110 единиц маны.

Dark Stone (темный камень), **Armageddon** (Армагеддон). Экранные заклинания высшего уровня, приобретаются почти в самом конце игры и служат исключительно для битв с четырьмя богами.

Dao (Дао). Появляется глиняный человек, методично поливающий недругов спеллом Dark Stone. Так как один раз он стопроцентно атакует, а стоимость его вызова меньше затрат на один темный камень, то используйте только заклятье Дао. Учитывая тот факт, что глиняное создание, скорее всего, скинет второй Dark





Stone, то... то при всем богатстве выбора заклинаний альтернативы Дао нет.

КЛЕРИКАЛЬНЫЙ РЕПЕРТУАР

Healing (лечение). Суть заклинания великолепно передает его название, от себя же добавлю, что действует только на одну цель. Абсолютно бесполезно, ибо тот же Recovery великолепно лечит *всех* героев в радиусе четыре клеток.

Protection (защита). Немного увеличивает сопротивляемость к заклятиям, а посему рекомендуется к применению волшебницей в ряде битв с нежитью и магами неприятеля.

Confusion (смятение). Велика вероятность, что не подействует на монстра, но если весь процесс пройдет гладко, то примерно на два хода из вашего врага тот превратится в союзника. Единственная возможность для жрицы уцелеть, когда воины далеко, а к ней незаметно подкрался сильный противник.

Recovery (восстановление). Всего лишь за двойную по сравнению с лечением цену вылечивает как жрицу, так и всех, кто оказался в поле действия заклятия. Самый практичный и жизненный спелл из доступных жрице.

Blade (клинок). Усиливает способности в атаке оружием (AP). Творится на воина, чтобы тот наносил больший ущерб неприятелям.

Bless (благословение). Чисто клерикальное заклятье, благословляющее ваш персонаж и тем самым умножающее его силу. Стоит дорого, но обычно оправдывает даже такую стоимость.

Clone (двойник). Создание двойника, то есть точного подобия персонажа. Через некоторое время исчезает. Наилучшее использование из всех возможных заключается в решительной «разведке боем».

Turn Undead (остановить нежить). Наиболее дорогое из всех известных заклятий – триста единиц маны. Такая стоимость ставит под вопрос целесообразность выбора Turn Undead в качестве радикальной меры против нежити. Наверное, против мертвецов лучше вести борьбу другими магическими способами.

Armekia Lance (копье Армекии). Честно говоря, сила жрицы заключается не в боевой магии, а в целебных и охраняющих заклинаниях. Хотя, если подойти к делу с другой стороны, то копье может нанести тот удар, который добьет особо живучего босса.

копье может нанести тот удар, который добьет особо живучего босса

О ПОЛЬЗЕ КЛАВИАТУРЫ

Озвучка в «Икарусе» откровенно слабая, поэтому информация о том, что клавиша **F4** убирает все звуки, вам пригодится. Нажимайте ее, если устали от постоянных щелчков, которые являются основной мелодией во время сражений. С другой стороны, звуковые эффекты для многих заклятий сделаны очень даже неплохо.

Другая клавиша, **F5**, отключает анимацию передвижения. Выглядит, как будто ваши персонажи «перепрыгивают» с клетки на клетку. Конечно, сие смотрится весьма неестественно, но при этом значительно ускоряется процесс боя.

Рассматривайте клавишу **F6**, передающую компьютеру управление отрядом, в качестве встроенного в «Икарус» чита. Хотя бывает интересно смотреть, как компьютер играет сам с собой... Уместно заметить: если вы долго мучаетесь с системой наведения ряда заклятий и стрельбы, то войдите в режим автобоя, проследите, в какую позицию для атаки встал лучник или колдунья, и быстро нажмите **F6** еще раз, пока они не потратили свои ходы на действие. Теперь вы стоите на «правильном» для дистанционной атаки месте.

СРАЖЕНИЯ

БИТВА 1

Первое сражение будет по традиции самым легким. Ваши враги – гоблины, твари медлительные и довольно слабые. С ними легко разделается маг путем огненных стен против небольших групп или простых огненных шаров против гоблинов-одиночек. Применение воинской сверхспособности Дреуса также дает неплохие результаты. Разобравшись с первой группой нападающих, возьмите из сундучка снадобья. Неподалеку от вожака гоблинов найдите шапку. В юго-восточном углу в сундуке лежит короткий меч, а в юго-западном расположена порция лимонов.

Попав после сражения в поселение, поговорите с миссис Guwen. Найти ее нетрудно – она живет в доме рядом с городским колодцем. Дама посоветует поискать своего мужа в соседнем городе, Падране, а чтобы в пути не было скучно, подарит два бутылька дорогого вина. После разговора выходите из поселения.

Благополучно добравшись до Падрана, герои зайдут в домик на востоке от шахт. Здесь глава города, седой старичок, должен поделиться информацией о местоположении искомого человечка. Теперь пора идти в шахты. Если хотите получше подготовиться к битве с подземными обитателями, то загляните в местный оружейный магазин. Женщина-маг достойна нового посоха (Staff) и ударостойчивого плаща (Robe). Можно купить и кольцо драки (Ring of Fight), увеличивающее силу магической атаки. На данный момент покупать снаряжение воину не обязательно – еще успеется, тем более, что денег останется откровенно мало.

БИТВА 2

Если вы послушались доброго совета и экипировали волшебницу, то на нее ляжет основная задача очистки шахт от монстров-оккупантов. Пока не обращайте внимания на союзника-мага и сконцентрируйте ваше внимание на атакующих. Разделавшись с пятью группками монстров (по два в каждой), обыщите сундук с таблетками и спешите на помощь к Guwen'у. В идеале тот уже уничтожит двух существ и будет мужественно биться еще с двумя. Не дайте магу прикончить монстров, пока не получите полезный порошок и лимоны из ящиков на севере. Возможно, это получится со второй попытки... Кстати, к полубоссу уровня лучше близко не походить – держитесь на дистанции и поливайте его магией.

Покиньте город. Если отряд находится в плачевном состоянии, то поспите в местной гостинице.

БИТВА 3

Что? Несносные орки терроризируют обитателей мирного городка?! Придется раз и навсегда устранить данную проблему... В начале боя возникнет небольшая заминка – крупный орочий отряд решит попробовать на прочность защиту героев. Проявите инициативу – постарайтесь встать волшебницей прямо посередине банды нелюдей и накройте всех их огненной стеной. При небольшом планировании и определенном везении такая тактика должна сработать. В сундуке на востоке – 400 монет. Столько же хранится в другом сундуке под охраной орков на севере, а рядом с гостиницей лежит сносный шлем. Пока одинокий мечник шинкует крупного главаря орков, уничтожайте остальных. В случае необходимости помогите союзнику: громила не так прост, как кажется, и обладает приличным запасом здоровья – около полутора сотен жизней. Опять же соблюдайте дистанцию.

Завершится схватка, и к отряду добровольно присоединится Аргон, тот самый парень, помогший обуздать зеленых уродцев. Не останется в долгу и дочь старосты, подарив десять целебных растений Ajar. Покидайте деревню.

В следующем городе имеет смысл посетить оружейную лавку, ведь впереди маячат нешуточные сра-

жения, а Дреус обут-одет кое-как. Купите ему саблю и самую прочную и дорогую броню из предлагаемого ассортимента – Hauberk. Если остались деньги, то купите волшебнице наиболее сильное кольцо, увеличивающее магические атаки на 50 единиц. Ради экономии средств не отдыхайте в гостинице.

Пройдите через ворота, дабы попасть в тронный зал. Здешний король предложит выгодное дельце – сразиться с драконом и вернуться обратно вместе с его чешуей. Разумеется, герои согласятся, польстившись на высокую награду, и направятся в драконье логово.

БИТВА 4

Отведите членов отряда в угол карты и ждите подхода основных сил противника. Так они восстановят до исходного уровня здоровье и запасы маны. Позаботьтесь, чтобы подошедшие монстры имели дело с полными жизненных сил героями. Близкая встреча с врагами врукопашную произойдет ходов через десять. Каменные монстры – почему-то они названы горемами, а не големами – обладают прочной броней (они же из камня!), поэтому воюйте с ними с помощью колдовства. Однако воин с высоким уровнем атаки (примерно 150 и больше) довольно успешно пробивает защиту даже каменных существ. Что же касается привидений, то нетрудно заметить, что холодная сталь мечей им нипочем: воины промахиваются, не причиняя нежити вреда. Побеждаются только волшебством и сверхспособностями. Привидений будет много, поэтому аккуратней расходуйте магическую энергию. После сражения направляйтесь к охраняющим лестницу монстрам. Воспользуйтесь тем, что они элементарно выманиваются поодиночке. Перед смертью последнего охранника осмотрите внутренности всех трех сундуков: 300 и 500 монет плюс неплохой меч, именуемый «Фламбергом».

БИТВА 5

На этом этапе вас встретят только каменные монстры, причем более высокого уровня, чем предыдущие. Небольшая группа големов нападет сразу, как только вы появитесь. Если выживете, то считайте, что победа у вас в кармане. Остальные монстры действуют несогласованно, в отрыве от коллектива, предпочитая драться и погибать поодиночке. Как в предыдущей битве, на уровне расположены три сундука. В том, что на севере – 500 монет, а остальные два содержат пару очень полезных в хозяйстве вещиц: кожаную броню и кольцо драки. Не забудьте в них заглянуть!

БИТВА 6

А вот и дракон собственной персоной! Горыныч выдыхает пламя точь-в-точь, как Дреус применяет сверхспособность. Соответственно, волна огня вполне способна накрыть нескольких человек, стоящих на пути движения пламени. Все свое внимание дракон отдаст волшебнице, полностью игнорируя воинов, даже если те уже вовсю молотят по нему мечами. До того как уничтожите летучую напасть, обследуйте ее логово. Впрочем, от этой идеи можно отказаться – в сундуках дракона ничего полезного нет. Дабы вы убедились, перечисляю: в нижнем лежат таблетки, слева и справа – соответственно 500 монет и такие же таблетки. Как уже было сказано, эти сюрпризы не стоят особых хлопот...

Попав в город, потратьте всю наличность до последней монеты. Сделать это не просто, а очень просто – просадите деньги в оружейной лавке, поспите в гостинице. Что ни говори, а в «Икарусе» деньги расходуются очень легко и быстро. Посетите короля. В благодарность за услугу получите целое состояние в пять тысяч монет. Только не радуйтесь раньше времени – в результате развития сюжетной линии персонажи лишатся всех денег и угодят прямо в городскую тюрьму.

БИТВА 7

Побегу мешают некстати появившиеся стражники: их много, и они серьезные противники. Прямо скажем, начало битвы будет непростым. Дюжина закованных в сталь мужиков способна задавить отряд числом. Однако в их количестве и заключена их слабость. Учтите, что стражники любят кучковаться и сбиваться в толпу, поэтому огненная стена и действующие на несколько клеток сверхвозможности героев способны накрыть сразу трех-четырех врагов. Кстати, вряд ли присоединившийся к отряду лучник сможет укладывать противников в штабеля, но зато он великолепно подходит для отстрела тяжелораненых и отступающих стражников. Что в сундуках? Деньги, причем в одном из них (юго-восточный угол) много денег – 2 000 монет.



БИТВА 8

Битва сложная, поэтому неплохо бы для начала уяснить диспозицию. Итак, вначале вам противостоит отряд врагов из четырех рыцарей и трех лучников. С последними будьте предельно осторожны: ни в коем случае не атакуйте стрелков волшебницей, а доверьте это дело бронированным воинам. В это время ведите вашего лучника на север. Пусть тот откроет сундук (денег немного, но согласитесь: мелочь, а приятно) и отправится на выручку Лидии. Через некоторое время от основного отряда противников отделятся два воина и направятся к партии, а еще пара лучников пойдет к Лидии. В принципе, та и так безо всякой помощи справится с противниками (с тремя воинами и лучником она разберется без проблем), но вышеупомянутые лучники обладают хорошей защитой, поэтому процесс их ликвидации может затянуться. В ящике неподалеку от Лидии лежат три ценных зелья, а в проходе между деревьями на юге – очень мощный лук.

Пока союзница и лучник дерутся со своей порцией врагов, остальные персонажи приблизятся к большому отряду супостатов во главе с серьезным воином 15-го уровня. Небольшими перебежками подходите к ним с южной стороны, пока от группы не отделятся два рыцаря. Перебейте их и повторите маневр, выманивая еще двух или трех лучников. Ну а теперь пришло время взяться за главного плохиша. Сказать, что он силен и обладает великолепной броней, значит ничего о нем не сказать. Чтобы победить вожака, пошлите против него наиболее устойчивого к магии и к обычным атакам воина. В ответ босс станет активно использовать различные огненные сверхспособности: самая сильная отнимет у него аж 80 жизненных единиц! А вам того и надо. Дотерпите до того момента, как главарь исчерпает определенный запас жизненных сил, и переходите воином в контратаку. Навалившись всем скопом, вы его добьете. Впрочем, хватит и одного Fire Bomb мага, появляющегося, если она доросла до следующего класса.

К отряду присоединится жрица, а главарь, как и положено плохишам, убежит, напоследок бросив что-то вроде бессмертного «I'll be back», то бишь признав поражение и пообещав вернуться, чтобы отомстить. Но пока персонажам не до него, есть дела и поважнее. Они направляются в город, чтобы посетить отца Лидии. В городе необходимо закупить полезные мелочи – приобретайте браслеты с защитой от магии, зачарованные ожерелья плюс различные воинские аксессуары. Короче, покупки делайте по своему усмотрению, на сколько денег хватит. Когда сделаете все дела, зайдите в дом немного южнее засохшего колодца. После общения со звездочетом у вас появится возможность спуститься вглубь колодца. Что вы и сделаете...

БИТВА 9

Добро пожаловать в канализацию! Правда, здешние обитатели не очень рады встрече с героями... Враги – зеленые люди-ящерицы. Быстро бегают, имеют

Главарь, как и положено плохишам, убежит, напоследок бросив что-то вроде бессмертного «I'll be back», то бишь признав поражение и пообещав вернуться, чтобы отомстить



прочную защиту, да и хорошо восстанавливают утраченные жизни. На наш взгляд, наиболее правильный способ борьбы с этими земноводными заключается в применении Fire Bomb или, на худой конец, огненной стены. К сожалению, доступное персонажам оружие малоэффективно. Теперь о приятном, то есть о сундуках: два рядом с местом появления содержат по 800 монет каждый, да еще ящики в западной и восточной частях уровня – металлический шлем и три бутылки розового вина. В дальнем конце коридора стоит ящерица-босс 18-го уровня: чтобы ее уничтожить, придется повозиться. Во-первых, перед встречей с боссом зачистите этап от ящериц поменьше, а во-вторых, подождите несколько раундов, пока не восстановится жизнь и мана. Сохранитесь и нападайте всей группой на главное земноводное. Пусть маг вызовет Ифрита, а воины и лучник шпигуют босса своими сверхумениями. Как только здоровье большой ящерицы опасно уменьшится, она решит отбежать в сторону и подлечиться. Естественно, зализывают раны и герои. Однако желательно не дать ящерице отступить – догоните ее и добейте, пока она полностью не восстановила жизни.

Выйдя на свежий воздух (после канализации он, наверное, вдвойне свеж), партия узнает, что их труды были не напрасны. Пока они очищали канализацию, звездочет узнал, что мага, за которым вы охотитесь, нужно искать в другом королевстве, в его логове – в Башне Смерти. Не очень радостная новость – жрица вас покинет, но, к счастью, не навсегда. Чтобы попасть, куда им надо, герои отправляются в прибрежный город, намереваясь там сесть на корабль и переплыть через море. Однако на лесной дороге отряд уже ждет банда мошенников, у которых были старые счеты с одним из членов партии. К сожалению, по-хорошему договориться не удастся, даже если у вас на руках есть сумма, которую они требуют. Пришло время обнажить мечи и встать на тропу войны.

Босс опять «сматывает удочки», снова намекая, что эта встреча была не последней

БИТВА 10

Шестерка головорезов убивается с помощью заклятий с широкой зоной поражения, вроде огненной стены. Отдохните после схватки и выдвигайте приключенцев понемногу на север. Одного за другим выманите и ликвидируйте поодиночке трех охранников, стараясь не потревожить самого сильного врага.

Лишь когда на этапе он останется один-одинешенек (или еще один телохранитель), приступайте к операции по его уничтожению.

Будьте осторожны – у него много жизней. Слабое место босса: тот очень активно применяет сверхспособности (увидите сами, какие), но расходует очень много жизненной силы. Измотайте его, а затем вызывайте помощника-Ифрита. Не давайте боссу лечиться, постоянно атакуя его воинами при огневой поддержке лучника. Три сундука, что находятся на уровне, полны денег (в общей сложности – две тысячи восемьсот). Настоятельно рекомендую все их открыть. Денег мало не бывает, да и в не столь отдаленном будущем они вам, несомненно, понадобятся.

Босс опять «сматывает удочки», снова намекая, что эта встреча была не последней. К партии опять присоединяется жрица (теперь уж навсегда), а герои продолжают путь. В прибрежном городе зайдите в оружейную лавку, что в восточной части, и основательно потратьтесь на инвентарь. Имеет смысл купить меч проклятия (Curse Sword) одному из бойцов. Когда закончите все необходимые приготовления, заходите в гостиницу и оплачивайте день беспробудного сна. Проснувшись, отряд встретит (повторно) «заклятых» друзей, причем обоих сразу. Ну что ж, приступим.

БИТВА 11

С лучниками и рыцарями отряд уже сталкивался, а вот с магами еще нет. Колдуны защищены на твердую четверочку, предпочитают накрывать нескольких персонажей заклятьями Mega Thunder и Fire Bomb. Своей волшебницей поступайте аналогично: ее магия сильнее вражеской. Очень полезно в начале боя вызвать Ифрита, а выживших после огненного светопреставления добивать воинами. В сундуке на востоке лежит чрезвычайно полезная вещь – Mabel Sword, на данный момент беспрецедентное по мощи оружие.

В нижнем восточном углу (рядом с бочками) – 800 монет, пошлите за ними быстроходного лучника. Теперь осталось уничтожить две группы врагов; лучше всего сначала приняться за северо-западную. Осталось неясным, стоит ли вызывать Ифрита – бедняга успевает вызвать огненный шторм, но совершенно точно не доживает до второго хода. Если волшебница способна накопить небольшой запас маны (160 единиц и больше), то следующим ходом за вызовом Ифрита наколдуйте Fire Bomb. Повторного шторма противникам не выдержать – всем, кроме босса, разумеется.

Вводите в бой свежие воинские силы, они нужны в качестве пушечного мяса. Пусть главарь применяет сверхумения, теряя жизни, в то время как маг подкапливает ману для ответного колдовского удара.

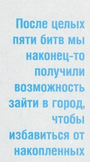
Второй босс удерживает позиции на востоке. Потихоньку подходите к нему с западной стороны, пока не выманите вражеского мага. Сохранитесь и попробуйте «промыть ему мозги» (Confusion) жрицей. Если получится, то он вызовет тот же Fire Bomb на своих напарников. К сожалению, те мага проигнорируют и пойдут прямиком на членов вашего отряда. Вызванного Ифрита они, скорее всего, не убьют – сил не хватит. Так что не жалейте маны на его создание. Откройте сундук поблизости, там две бутылки матросского рома.

Плохие парни уйдут, извинившись за причиненные неудобства, а герои отправятся на корабль. Капитан судна оказался человеком добрым и даже не взял денег за проезд. В плавании нас настигнут пиратские корабли, так что приготовьтесь к бою с морскими разбойниками.

БИТВА 12

Хотя первый пират погибнет от одной молнии, остальные так просто не сдадутся. Перво-наперво нападет группка врагов в количестве четырёх человек. Затем выманивается отряд из трех пиратов, а затем и оставшиеся три. Жизней у противников много, поэтому даже два Fire Bomb могут оставить некоторых в живых. Но если маг к этому моменту уже скопит достаточный резерв маны, то такой проблемы не возникнет, так как ее хватит на три огненных шторма. После боя с каждой из трех групп отдыхайте до полного выздоровления. Когда останется один только капитан, натравите на него наиболее защищенного бойца с целью отвлечения внимания босса. В это время маг пусть держится на приличном расстоянии и использует раз за разом наиболее вредоносные заклятья. Наверное, окажется полезным привлечь к делу и жрицу. Примените заклинание Protection на бойца, ведущего бой с капитаном. Постарайтесь оставить волшебницу вне схватки, на безопасном удалении от пиратского капитана. Пока остальные заняты делом, лучник осмотрит местность на предмет обнаружения сундуков. В одном лежит рубиновый посох (Ruby Wand), в другом – 200 монет.

Благополучно прибыв в гавань, герои прощаются со столь дружелюбным капитаном. В это время подбегает здоровяк и, попросив о встрече в его доме неподалеку от города, быстро уходит. Прогуляйтесь по городу, зайдите в оружейную лавку на востоке. В лавке неплохой ассортимент снаряжения, посмотрите местные товары. Теперь выходите из города. Герои очутятся в доме того самого здоровяка, но им не дадут спокойно поговорить. Впрочем, вы все же узнаете, что нужный вам колдун заколдовал местного короля. В погоню за отрядом направятся элитные гвардейцы; они предложат вам добровольно сдаться. Убежать не удастся, поэтому придется принять бой.



БИТВА 13

Хотя противники и являются представителями женского пола, не рассчитывайте, что легко с ними разделаетесь. Каждая амазонка способна применить *три* типа сверхумений, причем пары-тройки самых слабых хватит, чтобы добить вашу волшебницу. Вызывайте Ифрита, а мага держите подальше, предоставив свободу действий духу огня. Есть и другой вариант: наложите на волшебницу заклятие Protection, чтобы та лучше переносила направленные против нее атаки. Топор присоединившегося здоровяка не наносит амазонкам существенных повреждений, а значит, надо пользоваться его сверхспособностями. Воина с Mabel Sword (меч, найденный в предыдущей битве) выдвигайте на передовые позиции, его удары действительно сильны и способны повалить врага несколькими точными ударами. В тех двух сундуках, что расположены посреди развалин, найдете топор и весьма крупную сумму монет. В этой битве босса не будет, не волнуйтесь.

Здоровяк пошел во дворец, чтобы разобраться с королем, но его схватили и готовят к казни. Вам предложат силой прорваться к замку и вызволить ценного для отряда товарища.

БИТВА 14

К сожаленью, сундучков не наблюдается – любители легкой наживы будут весьма опечалены... Противодействовать отряду будут королевские охранники. Бойцы они ничем не примечательные: никаких особых навыков не знают, дерутся только в ближнем бою. Используйте их малую подвижность и почаще прибегайте к услугам лучника и волшебницы. Воины также не останутся в стороне, если располагают сносной броней и оружием. На этом этапе никаких секретов не будет. Лишняя инициативность не нужна, пользуйтесь старой проверенной тактикой из смеси огненного шторма и добивания выживших врагов. Как раз в последнем случае неплох ваш лучник.

Крепыша спасли, чем расстроили жаждавшего крови короля. Все же герои молодцы – решили сделать ноги, пока монарх не позвал на помощь стражников. В ходе сюжетных хитросплетений к отряду присоединяется предводительница разбитых в пух и прах амазонок.

БИТВА 15

Вы в подземном проходе, охраняемом толпой волшебников-мертвецов (они же личи) и суккубов-демонесс. Личи безболезненно переносят физические атаки, поэтому применяйте к ним магию. Суккубы же опасны тем, что норовят напасть на самых беззащитных членов партии: на лучника и волшебницу. Учтите, личи вызывают огненный Армагеддон всего один раз – он стоит 150, а их запасы маны равны 260 единицам. В рукопашную схватку хитрая нежить не пойдет, поколдует и отступит, чтобы восстановить ману для следующего магического удара. Количество жизней у личей и их подружек примерно одинаково, то есть чуть больше четырех сотен хит-пойнтов, поэтому трезво оценивайте свои силы. На карте отчетливо видны боевые порядки противников, поэтому описывать я их не буду. Напомню лишь, что надо биться с одной группой, стараясь не привлекать внимания расположенных рядом членов соседнего отряда врагов. В сундуках вы (очевидно) пороетесь и найдете (перечисляю в порядке обнаружения): серебряный шлем, 2 000 монет, еще 2 000 монет и рыцарский щит. Перед тем как упокоить двух последних личей, подождите, дабы поправить здоровье и восстановить магическую энергию.

БИТВА 16

Еще одно сражение в подземелье. Помимо уже знакомых вам суккубов, бестиарий пополнится новым созданием-нежитью – скелетом, парящим над поверхностью. Существо, в принципе, безобидное – пользуется только заклинанием Confusion, которое заставляет на время обратить оружие попавшего под его чары героя против своих же товарищей. В течении всей битвы нежить применила упомянутый спелл раз шесть, и все шесть раз безрезультатно, то есть заклятье ни разу не сработало. Вот с такими противниками приятно иметь дело!

Сразу в начале боя из дальнего конца уровня двинутся три демонессы, а заодно нападут два соседних мертвеца. Перебейте последних и ждите подхода врагов. Одна из суккубов необычайно сильна (аж 31-го уровня), но пары высокоуровневых заклинаний типа HellFire ей хватит с избытком. Если маны не хватает, то пользуйтесь менее прожорливыми, но также полезными Fire Bomb или Fire Phoenix. В ближайшем ящике хранится Bangle of Dark, а в двух других – по 2 000 монет.

БИТВА 17

Бандиты посмели обидеть мирного жителя, и герои, как противники зла и насилия, вступятся за беднягу и накажут негодников. После начала сражения не спешите нападать, пропустите столько ходов, сколько нужно для пополнения запаса маны и уровня хит-пойнтов.

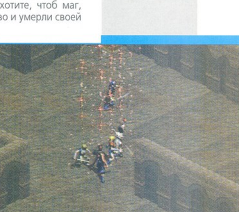
Разбойников всего шесть, их боевой порядок необычен и немного напоминает «свинью» немецких рыцарей. На этом этапе враги обладает приличным запасом жизни – примерно полтысячи хит-пойнтов. В связи с последним обстоятельством драку сразу с шестерыми отряд не осилит, но ведь есть возможность сначала выманить первых трех бандитов, а затем перейти на оставшихся. Бой потребует определенной сноровки... Бандиты быстро бегают, а их два (или даже один) удара выведут из строя волшебницу. Кстати, в семнадцатой битве стрелок практически бесполезен, полагайтесь в основном на воинов. В сундуке на востоке найдите заначку в 1 500 монет, столько же обнаружите во втором сундуке. Он находится около южной кромки карты, внимательно приглядитесь – сундук полуприкрыт листвой деревьев.

Уфф, после целых пяти битв мы наконец-то получили возможность зайти в город, чтобы избавиться от накопленных денежных запасов. Очень рекомендую Great Sword (на самом деле великий меч!), три Blood Robe также не помешает, если вы хотите, чтоб маг, жрица и лучник жили долго, счастливо и умерли своей смертью.

После целых пяти битв мы наконец-то получили возможность зайти в город, чтобы избавиться от накопленных денежных запасов

БИТВА 18

Пора довершить начатое и разорить логово разбойников. Учитывая нашу нелюбовь к узким коридорам и небольшим комнатам, приятно, что эта битва происходит на свежем воздухе. Бандитов в два раза больше, чем в предыдущей битве, и они сильнее своих покойных коллег, поэтому рекомендую чаще сохранять игру, дабы не переигрывать битву из-за пустяковой, на первый взгляд, ошибки. Бандиты быстро бегают – отведите самых слабых членов группы в тыл, выставив на передние позиции воинов. Жрица лечит ослабевших от ран героев, в то время как волшебница колдует заклятья типа Giga Thunder или Hell Fire. В этом конкретном бою неплохо работают сверхнавыки Mega Wave и Iron Cross, так как при правильном подходе они способны зацепить трех и больше противников.





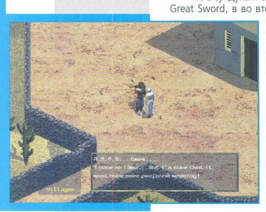
Битва проходится в три стадии. Сперва примите сражение с первой группой бандитов, затем поочередно разделайтесь с четырьмя персональными охранниками главаря. Третий шаг заклю-



ICARUS

чается в отборе двух воинов с Great Swords и натравливание их на босса. Тот парень компетентный – умеет вызывать круг огня, который наносит урон всем оказавшимся возле него. Стоит это удовольствие для его здоровья весьма дорого (120 единиц), если учесть, что суммарное количество жизней босса равно семи сотням.

Что в сундуках? В первом покоится уже упомянутый Great Sword, в во втором – две тысячи наличными. В случае, если вы не нашли второй сундучок, то подскажу его местонахождение... В юго-восточном углу карты, слегка спрятан под кроной деревьев.



Банда уничтожена, деревенские жители ликуют, а герои получают скромный презент (5 банок сильнодействующей святой воды) и общее напутствие, куда им надо идти. Когда закончатся разговоры, сразу выходите из города. В следующем поселении ассортимент товаров богаче, притом имеется магазинчик, где можно избавиться от ненужных вещей и стать немного богаче.

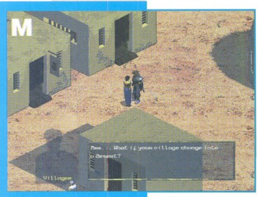
На вашем месте я бы приобрел Chaos Sword (то есть меч Хаоса). Цена за него действительно высока, но он с лихвой оправдает потраченные деньги. Что не советую покупать, так это предложенные посохи – уже приобретенные «рубиновые» эффективней. Когда закончите обход поселения и почувствуете готовность к следующей битве, подойдите к забору в дальнем северо-восточном углу.

За победу в состязании герои становятся счастливыми обладателями 10 000 монет

БИТВА 19

Вот и встретились два отряда наемников: один пестрый и разношерстный (то есть вы), а другой состоит из одних только воинов (с пометкой «наемники») и предводительницы в ярком одеянии. Начиная с этого сражения, к команде присоединится восьмой персонаж в лице высокоуровневой лучницы. В первый же раунд отведите максимально далеко на восток стрелков, жрицу и волшебницу, а остальные должны пропустить ход. Пятеро наемников атакуют сразу, причем без всякой провокации с вашей стороны. Пускай враги нападут первыми и своей целью изберут бойцов, прикрывающих остальных членов отряда. Придерживайтесь тактики заманивания врагов, а затем наваливайтесь на оставшуюся без поддержки соратников командиршу. Та окажется крепким орешком, обладая секретом сразу трех сверхумений. Первые два аналогичны тем, что есть у здоровяка Геремеса, зато третье будет вам в диковинку – огромный топор, в полете крушащий всех, кто находится на экране.

Берегитесь топора как огня! Почти стопроцентна вероятность, что колдунье больше одного такого удара не потребуется. Ежели есть нужда в деньгах, то загляните в сундуки: в каждом из трех хранятся суммы по 2 000 монет.



За победу в состязании герои становятся счастливыми обладателями 10 000 монет. Сумма большая – вполне хватит на покупку двух драконьих мечей (Dragon Sword). Девушка отведет вас к хитроватому отцу, который хотя и знает, где находится Башня Смерти, но советует перед этим сходить в соседний город и там разгадать «загадку A.M.D.R.».

Зайдите в оружейную лавку и купите следующие предметы (если еще не приобрели): Bangle of Inpinity, Plate Armor плюс Necklace of Wisdom. В общей сложности они увеличивают магическую защиту на четыре с половиной сотни. Наденьте все аксессуары на воина с самым большим количеством жизней и дайте тому в руки драконий меч и лучший щит. На голову выбранного бойца нацепите драконий шлем. Вот ваша «палочка-выручалочка» в двадцатой битве и приготовлена.

Приобретя нужное снаряжение и отдохнув в гостинице, покидайте город. Теперь вам покажут содержание небезынтересного разговора между богом зла, Эрканетом, и колдуном Колиасом. А последний прикажет подвластным ему королям остановить отряд во главе с главным героем.

БИТВА 20

Вам противостоят два отряда врагов. В первом служат голубые (по цвету кожи) огры, вооруженные шипастыми дубинками. Их предводитель – король-воин с тысячей хит-пойнтов. Оставьте в сторонке всю команду, если хотите сделать хитрый ход. Пустите на супостатов «палочку-выручалочку», и если вы послушались указаний и упаковали его во все дорогое и мощное, то воин справится со всеми врагами без какой-либо помощи товарищей. Сверхумения у короля есть, но они не причинят значительного вреда герою (при такой-то магической защите!).

Во главе следующей группы монстров стоит король-маг. Не привлекая внимания монарха, аккуратно перебейте почти всех красных огров (оставьте одного, даже когда убьете мага, дабы взять второй сундук).

Подтяните к полю битвы жрицу, волшебницу и лучника. Король-маг – настоящий монстр, у меня он уничтожил всю партию за один ход. Пришлось восстанавливаться в городе и готовить «палочку-выручалочку», то есть воина, защищенного таким образом, что он обязательно выживает даже после чудовищного огненного шторма.

Сохранитесь и подойдите к вражескому магу на максимально близкое расстояние, на котором он вас «не замечает». Не сходя с места, вызовите женщиной-магом Ифрита поближе к колдуну и ею же отступите. Очаруйте воина Protection и на следующем ходу нападайте. Постарайтесь достать колдуна дистанционным сверхумением в первый же ход, как только он вас заметит. Помните – больше *двух* огненных штормов даже «палочка-выручалочка» не выдержит, поэтому давайте ему пить вино или, в случае крайней нужды, святую воду. Если у воина в руках драконий меч, то двух ударов колдуну хватит (у того около 1 200 единиц). Но даже два удара нанести будет сложно – можете пожертвовать жрицей, чтобы перед кончиной та вылечила воина. После сражения вернете ее к жизни с помощью Ajel. Держите остальных вдалеке, ведь одно попадание огненных капель – и среднезащищенный персонаж умирает. Если у колдуна осталось мало жизней, то можете рискнуть и подойти волшебницей поближе, дабы вызвать HellFire. Если тот выживет и ответит контратакой, то колдунье не жить. Ну а сейчас о приятном: первый сундук наполнен монетами на сумму в четыре тысячи, то же самое можно сказать и про второй.

В городе необходимо решить «загадку A.M.D.R», что сделать просто, если знать *как*. Посетите магазины и гостиницу (деньги вам больше не понадобятся), сохранитесь и приготовьтесь внимательно читать следующее...

Для разгадывания тайны данной аббревиатуры вам следует поговорить с определенным городским жителем: так, чтобы его первое слово его фразы начиналось с буквы A, а затем с другим, третьим и четвертым (M, D и R соответственно).

Первое: поговорите с человеком в белой одежде около входа в город – это буква A. Второе: побеседуйте с пестро наряженной женщиной, бродящей с западной стороны круглого здания (pub) – а вот и M. Третье: поговорите с аналогично выглядящей дамой, облюбовавшей восточную сторону здания (тот же pub) – D. Четвертое: приготовьтесь общаться с коровой (не пу-

гайтесь такого «бага») или с человеком, регулярно обходящим дом, на углу которого иногда стоит корова. То есть в одних случаях надо говорить с коровой, а когда ее нет, то с появившимся вместо нее прохожим – R. Говорит надо в четком порядке и именно с этими людьми (коровой). Если что-то не получилось, то загружайте сохраненку.

Чтобы упростить вашу задачу, мы приводим картинки из игры, запечатлевшие, с кем надо заговорить для произнесения нужной буквы, их местоположение и фразу, с которой прохожие должны начинать свой ответ.

В качестве благодарности за раскрытую тайну города отряд телепортируют в Башню Смерти к извечному противнику светлых сил, магу Колиасу.

БИТВА 21

Башню охраняют личи и горные духи, уже встречавшиеся вам в шахтах. Тактика нежити осталась прежней: вызывают заклятье, но в рукопашную схватку не вступают. Однако ваша тактика должна измениться – теперь уровень атаки огненного шторма зачастую больше жизней персонажей. Личи остаются в ведении «палочки-выручалочки», нападайте только этим воином. Что же касается горных духов, то они не так опасны, хотя и живучи (1 400 хит-пойнтов). Выманивайте духов, чтобы они не мешали воевать с нежитью.

В сундуках денег больше не будет, их заменит целебная и питательная снедь: пять бутылок коньяка, столько же вина и десять кусков пищи. Вся еда и питье неплохо восстанавливают здоровье и ману, но используйте их бережно. В последующих сражениях они вам еще понадобятся.

БИТВА 22

Второй этаж Башни Смерти населен голубыми и краснымиограми и еще одним подвидом нежити. Магия против огров действует не особенно хорошо, поэтому лучше применяйте сверхумения. Кстати, нескольких красных огров на юге можно выманить к отряду, если близко подойти к разделяющей вас стене. Мертвецы применяют заклятье экстра-класса Армагеддон. Однако оно настолько сильное и дорогостоящее, что магических запасов нежити хватает только на один такой спелл. Если после этого сразу же навалиться всем скопом на нежить, то она не успеет восстановить ману для повторного Армагеддона. Впрочем, к монстру около лестницы такая тактика неприменима – слишком уж крепкое у него здоровье. Донимайте нежить Ифритами или используйте жреческий Turn Undead. В заветных местах уровня расположены целебные вещички: пять бутылок белого вина, десять лимонов и столько же кусков пищи.

БИТВА 23

А вот мы и в колдовских покоях Колиаса! Теперь предстоит выяснить, кто сильнее: он один или девять героев-приключенцев. Привожу информацию о физических данных колдуна – 2 800 жизней и 500 единиц маны. Колиас бойко колдует, а в его магический репертуар входит порядка десяти-двенадцати заклинаний. Есть даже чисто жреческое Confusion. Присоединившийся на эту битву союзник настолько немощен и слаб, что становится интересно, почему это он почти не вредит Колиасу, а тот наносит ему чудовищные удары под четыреста хитов. Атакуйте колдуна двумя-тремя сильными воинами, и через ход или два он побежит. Догоните и добейте.

Приятно быть богом! За оказанные услуги великие владыки мира «Икаруса» наделили героев гигантской мощью. Каждый персонаж теперь владеет рангом Droyan, носит самые лучшие из доступных ему доспехов, держит опаснейшее оружие и получает полный доступ к заклятьям и набору сверхспособностей. Единственно, что плохо – количество жизней и магической энергии осталось прежним.

БИТВЫ 24–28

Вам предстоит пять одиночных схваток с боссами-богами. Они объединены в один раздел из-за схожести прохождения и отсутствия мало-мальски неожиданных сюрпризов. Первые четыре бога уничтожаются элементарно... Просто вызовите существо Dao, то, в свою очередь, до своего исчезновения успеет громыхнуть по боссу двумя заклятиями массового поражения Dark Stone. Каждое из них нанесет приблизительный урон в 900–1 000 единиц. Как вы уже догадались, двух Dao вполне хватит для победы. Оружие и сверхспособности против четырех богов малоэффективны. Если магу не хватает маны, то пусть он пьет коньяк. Главное, при этом не жадничать, ведь запасов зелий хватит на всю оставшуюся игру. В начале каждой битвы не торопитесь нападать, а лучше подождите несколько ходов ради восстановления запасов маны и здоровья. Мы специально приводим точные цифры здоровья боссов, дабы вы смогли оценить силу противника и прикинули количество необходимой маны для боевых заклятий.

Последнее существенное замечание: сундуков на этапах нет и не будет.

Теперь против героев выступит первый из темных богов. Буду краток: 3 000 единиц жизни – хитпойнтов, 530 единиц маны. Применяет Dark Stone и Confusion. Иногда вызывает летающие лезвия, не тратя ни капельки магической энергии.

Следующий противник немного помощнее. 3 200 хит-пойнтов и 560 ед. маны. Из заклятий предпочитает Armageddon и тот же Dark Stone.

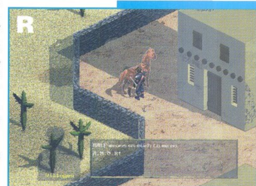
Двадцать шестая битва пройдет с участием бога войны. Здоровье – 3 400; о мане говорить не имеет смысла, так как бог ее не хочет тратить, предпочитая вызывать «бесплатную» черную молнию. Отличие обычной, белой молнии (из доступного вам арсенала) от черной заключается не только в цвете, но и в силе атаки. Темная мощнее.

Как вы уже заметили, каждый последующий враг здоровее предыдущего на двести хит-пойнтов. Богиня не исключение – 3 600 единиц здоровья. Особенность врага – вызывает нечто вроде камнепада, который отнимает у всех находящихся на экране персонажей порядка семидесяти жизней. Заклятие не требует затрат маны.

Ба! Честно говоря, не ожидал, что в роли последнего босса выступит бывшая напарница главного героя. Я, по крайней мере, горел желанием рассчитаться с Эрканетом. Кстати, девушка, как легко догадаться, достигла максимально большого уровня развития и живуча на 3 900 единиц здоровья. Магию не применяет, отдавая предпочтение огненным сверхспособностям типа тех, что есть у Дреуса. Если хотите выиграть битву, то в корне измените тактику нападения. Dark Stone, мягко говоря, не оправдывает ожиданий; то же самое касается других заклятий. Атакуйте девушку только грубой силой, и заржавевшие от долгого бездействия мечи проявят себя в полную силу. Шесть-семь ударов – и вы выиграли.

Победа! Устраивайтесь поудобнее и смотрите финальный мультик.

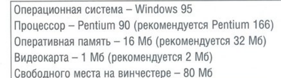
■



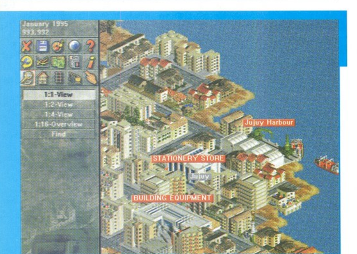
Александр Елизарьев, Павел Мизинов

INDUSTRY GIANT

РАЗРАБОТЧИК	Interactive Magic
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood Production
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	экономическая стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆


Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Свободного места на винчестере – 80 Мб





Давненько многомиллионные поклонники игр типа Transport Tycoon, Capitalism, Railroad Tycoon ждали появления хорошей экономической стратегии в реальном времени. Можно с уверенностью сказать, что новая игра Industry Giant не обманула ожидания игроманов-«стратегистов».

Как принято говорить, «движок» Industry Giant получила от популярнейшего Transport Tycoon'а, да и вообще она сильно напоминает эту игру. Задачи игры, правда, несколько отличны и в чем-то напоминают Capitalism: вам нужно поставлять в города (на машинах, поездах, самолетах или кораблях) разного рода товары, которые вы будете производить на собственных заводах и фабриках и продавать также в собственных магазинах.

Смысл Industry Giant в том, чтобы по прошествии 100 лет (с 1960 по 2060) за вас проголосовали все члены совета директоров (их всего 100). Опять же, достичь этой цели можно исключительно крупной денежной суммой: примерно 2,5–3 миллиарда долларов (по-моему, внушительно!). Поверьте мне, это не так уж просто, хотя опытные игроки могут попробовать.

Что еще можно сказать об игре, сравнивая ее с Transport Tycoon? Управление и назначение кнопок частично схожи с управлением в Transport Tycoon. Множество сложных «узлов» в игре автоматизировано, например, железнодорожные светофоры или семафоры (то есть в игре их вообще не существует); обновление старой модели транспорта проходит намного легче (не надо продавать транспорт, достаточно нажать специальную кнопку и выбрать новую модель). Очень много замен, и честно говоря, не всегда эти замены к месту. Те игроманы, которые знакомы с Transport Tycoon, легко привыкнут к управлению и сразу научатся грамотно проводить дороги и составлять аккуратно и выгодно пути. А новичкам, надеюсь, поможет наше описание.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Основные пункты меню в игре следующие:

Tutorial (Учебник) – помощь в игре. Здесь вам расскажут и покажут, как построить вашу первую производственную цепь.

Single mission (Одиночная миссия) – выполнение различных миссий при игре в одиночку (то есть без соперников). При этом миссии можно выбирать. Миссии делятся на легкие, средние и сложные.

Play scenario (Играть сценарий) – играть в выбранный вами сценарий.

Begin career (Начать карьеру) – здесь вам нужно будет выполнять задания, за успешное завершение которых вы будете получать голоса в парламенте. Есть три уровня сложности – легкий, средний, тяжелый.

Editor (Редактор) – редактор сценариев. Здесь можно создать удобную для вас карту и расставить на ней города и промышленные предприятия так, как вам нужно.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Перемещение по экрану: подведите курсор к краю экрана, он изменит форму на толстую стрелку. Видимая часть игрового поля начнет двигаться. Скорость движения можно выбрать в опциях. Слева от игрового поля находится панель управления, ее с помощью клавиш можно перенести вправо. Вверху панели управления показаны текущие (в игре) год, месяц и деньги, которые есть у вас на счету. Немного ниже – меню со множеством разных иконок. На остальную часть панели управления выводятся подсказки, информация о различных зданиях, заводах и т. п. или раскрываются вложенные меню.

Крестик – закончить или прервать игру.

Дискета – загрузить или сохранить игру.

Компакт-диск с ноткой – управление звуком и графикой.

Шарик-глазик – анимационное меню: сетка (нужна для удобства построения дорог: при включенной сетке экран будет выглядеть как тетрадный лист в клетку, повернутый на 45 градусов); деревья (загораживают обзор, что усложняет строительство, но с деревьями игра выглядит более реалистично); здания в городах (высотные дома, как и деревья, усложняют строительство магазинов и путей подвоза товаров); названия городов; названия зданий; продукция (над фабриками будет гореть значок с изображением выпускаемой ими продукции); миниатюрная карта.

Знак вопроса – здесь можно узнать, какие товары и где производятся, цены на товары и что нужно для производства этих товаров.

Земной шар – карту можно поворачивать под удобным вам углом.

График – статистика (здесь показаны сравнительные характеристики компаний): ежегодная прибыль; общая прибыль (количество заработанных денег за всю игру); итог. А также данный по вашей компании: доходы от продажи разных категорий товаров, принадлежащий компании транспорт, информация о магазинах и фабриках, как разделились голоса в совете директоров – сколько человек за вас, а сколько против.

Деньги – расходы и доходы за последний год. Также здесь можно занять денег и отдать долги. Максимальная сумма, на которую

вы можете расчитывать – 1 000 000 долларов.

Газета – прочитать последние новости о новых продуктах, транспортных средствах, производственных предприятиях, получить информацию о котировках цен и о стоимости компаний соперников.

Значок «i» – получить дополнительную информацию о жилом доме, магазине.

Лупа – увеличение, уменьшение масштаба игрового поля.

Дом – выбрать новое строение для постройки: вокзал, фабрику, завод, городскую постройку.

Рельс – построить дороги. В начале можно строить только асфальтовую или рельсовую дорогу, но со временем появятся новые поезда и новые дороги. Если, выбрав дорогу, нажать на значок моста или тунneля, то можно построить мост или туннель для данной дороги.

Кран – снести здание, поднять или опустить уровень земли.

Рука – вернуть курсор в стандартное положение, чтобы можно было заходить на заводы, фабрики, магазины.

НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ

В начале игры вам нужно выбрать и установить нижеследующие параметры: ландшафт, количество воды, деревьев, городов, близость к городам промышленный предприятий, средняя численность населения, тип экономики.

Экономика может быть нестабильная, т. е. цены варьируются в зависимости от погодных условий и ситуации в городе или стабильная, т. е. цены не подвержены инфляции и сезонным колебаниям.

Затем вам предстоит вписать имя, под которым вам хотелось бы играть, и выбрать один из четырех цветов: красный, зеленый, синий или желтый.

Далее следует выбрать своих соперников (можно выбрать до трех человек из пяти).

Др. Крис Шериф – возраст 34 года. Быстрый и хитрый. Варьирует между расширением и модернизацией.

Флорен Вуд – возраст 32 года. Агрессивная, действует быстро. Фокусируется на расширении.

Др. Джон Гарсия – возраст 51 год. Действует умеренно. Варьирует между ростом компаний.

Анти Мейер – возраст 24 года. Осторожная и консервативная. Концентрируется на эффективности компании.

Сэр Джон Вуд – возраст 36 лет. Медленный, но уверенный, не расслабляется. Отступает при сильной конкуренции.

Наконец, самое интересное (чего не было в Transport Tycoon) – это возможность выбрать год, с которого вы хотите начать игру. Соответственно, если вы выбираете год, который больше начального, 1960-го, то у вас появятся все изобретения с начального года по тот, который вы выбрали. Итак, на выбор девять разных годов: 1960, 1970, 1980, 1990, 2000, 2010, 2020, 2030, 2040. Независимо от того, какой год вы выберете, вы все равно будете играть до 2060 года. После того как вы сделаете свой выбор, начнется сама игра.

СТРОЕНИЯ

ТРАНСПОРТНЫЕ ПЕРЕВОЗКИ

Грузовое депо

Коммерческая зона: 11x11;
Площадь здания: 1x1;
Цена: 4 000 долларов;
Год появления – 1960.

В грузовом депо покупается автотранспорт – грузовик. Его вместимость – одна ячейка. В неё можно положить какое-либо изделие или сырьё.

Железнодорожное депо

Коммерческая зона: 12x14;
Площадь здания: 2x4;
Цена: 4 000 долларов;
Год появления – 1960.

Есть три вида железнодорожных путей: рельсы, монорельсы и так называемый сверхпроводник. Любой из поездов может перевозить до шести изделий.

Порт

Коммерческая зона: 13x13;
Площадь здания: 3x3;
Цена: 95 000 долларов;
Год появления – 1960.

Порт строится на берегу. Три квадрата его площади должны находиться на суше, другие три – на склоне с берега к воде, а последние три квадрата должны находиться в воде.

Аэропорт

Коммерческая зона: 15x15;
Площадь здания: 5x5;
Цена: 340 000 долларов;
Год появления – 1960.

Как известно самолёты были изобретены для того, чтобы быстро преодолевать большие расстояния. Так и в игре: самолеты используются для преодоления больших расстояний или расстояний со сложным рельефом (например, шахты по добыче драгоценных металлов и драгоценных камней расположены в высокогорье, и крупных городов, как правило, поблизости не бывает, поэтому целесообразней использовать самолеты для перевозки сырья к фабрике).

Вот вы и ознакомились со всеми видами транспортных средств. Но есть некоторые нюансы в использовании грузовых и железнодорожных депо, аэродромов и портов.

Дело в том, что перегружать товар и сырье с корабля на корабль или с поезда на грузовик нельзя. Когда поезд или корабль разгружается, то этот груз надо сложить куда-либо (на завод, фабрику или в хранилище до тех пор, пока кто-нибудь другой их не возьмёт оттуда). А если места, куда можно положить груз, нет, то груз не будет выгружен, и вы повезете его обратно, т. е. вы просто выбрасываете деньги на ветер!

СЫРЬЕВЫЕ ЗАВОДЫ И ФАБРИКИ

Металлургический завод

Площадь здания: 4x4.

Металлургический завод не ограничен в своих ресурсах. Он выплавляет: сталь, алюминий и медь.

Сталь нужна для производства изделий с мощной основой. Алюминий служит для изготовления изделий с требованием легкости и прочности. Медь применяется при изготовлении изделий, использующих электропривод.

Химический завод

Площадь здания: 4x4.

Химический завод, как и металлургический, не ограничен в своих ресурсах. Он производит пластик, который необходим при изготовлении различных корпусов изделий, игрушек, автомобилей, спортивных товаров и т. п.

Лесопилка

Зона добычи: 11x11;
Площадь здания: 3x3.

Лесопилка, в отличие от сталелитейного и химического заводов, имеет вполне ограниченные ресурсы. Дело в том, что у лесопилки тоже есть зона добычи, с которой она вырубает лес. Древесина требуется при производстве спортинвентаря или стройматериалов, книг или хозяйственных товаров.





Шахты по добыче серебра, золота и алмазов

Зона добычи: 10x10;

Площадь здания: 2x2.

Как и лесопилка, все эти шахты имеют свои зоны, из которых они ведут разработки горных пород. Имейте в виду: чем шахта выше относительно уровня моря, тем она богаче.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЗАВОДЫ И ФАБРИКИ

Завод по производству автомобилей

Площадь здания: 5x5;

Цена: 1 130 000 долларов;

Год появления – 1979.

Одновременно с этим заводом появится и магазин по продаже автомобилей.

Завод по производству автомобилей появляется в игре в 1979 году. Его стоимость очень велика (по сравнению с другими заводами). Первая машина будет изобретена в восьмидесятом году. На неё требуется: две единицы пластика, две единицы стали и единица меди. На модель 1990 года уже потребуются электронные компоненты. А на последнюю машину 2010 года потребуется: две единицы пластика, две единицы алюминия и два электронных компонента.

Деревообрабатывающий завод

Площадь здания: 4x4;

Цена: 136 000 долларов;

Год появления – 1960.

Деревообрабатывающий завод производит тумбочки, рамки для картин и дачные домики. На первых порах эти заводы могут быть хорошим подспорьем, но в длительной перспективе они не слишком прибыльны. Так ваши компьютерные противники этот завод не строят, да я бы и вам не советовал: ведь дерево когда-нибудь закончится, и что тогда вы будете делать с этим заводом? Ведь за снос тоже денежки платить надо.

Завод по производству электроприборов

Площадь здания: 4x4;

Цена: 642 000 долларов

Год появления – 1970.

Одновременно с появлением этого завода появится и «Магазин электроники».

Сначала вы имеете возможность изготовлять телевизоры, магнитолы и спутниковые антенны, но потом у вас появляются электронные компоненты (электронные платы). С их помощью вы сможете делать и более прогрессивные изделия, которые появятся позже: сотовые телефоны, стереосистемы, видеотелефоны и телевизоры с суперплоским экраном.

Фабрика по производству спортинвентаря

Площадь здания: 4x4;

Цена: 190 000 долларов;

Год появления – 1960.

Сначала (в шестидесятых годах) вы можете производить только лыжи или велосипед. Но время не стоит на месте, и впоследствии вы сможете изготавливать велотренажеры, горные велосипеды, сноуборды, затем столь популярные сейчас ролики. Ну а верхом прогресса в спортивных товарах является такое «сложное» изделие, как санки. Да-да, простые деревянные санки.

Фабрика по производству игрушек

Площадь здания: 4x4;

Цена: 142 000 долларов

Год появления – 1960.

У каждого человека, кем бы он ни был, были игрушки. Дети же в «Индустриальных гигантах» шестидесятых годов ездят, не без вашей помощи, на железных трехколесных велосипедах и играют в куколки и паровозики. Должен заметить то, что кроме трехколесных велосипедов и кукол, игрушек для девчонок больше нет. Позднее появятся пластиковые и металлические машинки, а за ними электроипподромы с машинками, ездящими по замкнутой колее, роботы-трансформеры, аэропланы с дистанционным управлением и т. п.

Фабрика по производству ювелирных украшений

Площадь здания: 3x3;

Цена: 275 000 долларов;

Год появления – 1960.

С ювелирными украшениями все гораздо проще, чем с остальными фабриками и заводами. Дело в том, что никаких новых технологий в этой отрасли нет, ведь из всего разнообразия украшений в игре с самого начала представлены только кольца: серебряное, золотое и золотое с бриллиантом. На серебряное кольцо необходима одна ячейка серебра, на золотое – одна ячейка золота, а на кольцо с бриллиантом необходима одна ячейка золото и один бриллиант. Производство украшений – всегда прибыльный бизнес, так как люди влюбляются, женятся...

Завод по производству хозяйственных товаров

Площадь здания: 4x4;

Цена: 210 000 долларов;

Год появления – 1960.

Сначала люди городка, в котором вы обосновались, могут покупать только деревянные лестницы, топоры, стальные диски для циркулярной пилы, тачки для перевозки (например, навоза), удлинители для электросети и смесители. Но спустя некоторое время в разработках появляются алюминиевые лестницы, электрические и лазерные дрели. В лазерных дрелях используются электронные компоненты, поэтому, если вы в будущем хотите обставить своих конкурентов, то оставьте место для электронных компонентов и место для грузовых депо.

Завод по производству бумаги и картона

Площадь здания: 4x4;

Цена: 170 000 долларов;

Год появления – 1960.

Этот завод производит бумагу и картон. Впоследствии они используются при печатании газет, книг и игральных карт. Но бумагу можно и продавать в книжном магазине вместе с книгами и газетами.

Типография

Площадь здания: 4x4;

Цена: 215 000 долларов;

Год появления – 1960.

В типографии можно печатать книжки, газеты и игральные карты, предварительно доставив бумагу или картон. Так, например, для печатания газет нужна единица бумаги, а для печатания книг – две единицы бумаги и единица картона. Потом всё это можно будет продавать в книжном магазине. Это очень выгодная отрасль, так как люди городов стремятся к просвещению, а вы им в этом поможете – за определённую плату, конечно. Но и у этого бизнеса есть свои недостатки. Дело в том, что сначала необходимо построить завод по производству бумаги и картона, а потом типографию. В начале игры это влетит вам в копеечку, не исключено, что вы еще и возьмете ссуду в банке.

Склад

Площадь здания: 4x4;

Цена: 112 000 долларов;

Год появления – 1960.

Сюда можно складывать ненужные пока вещи. Например, вы произвели много какого-либо продукта, а тут ещё и новая технология появилась. Вы активно осваиваете эту новую технологию и уже производите и продаёте что-либо, а на фабрике залежалась масса ненужного вам товара. Следовательно, вы можете перевести эту продукцию на склад, а затем, быть может, и в другой магазин, где этот товар у вас с удовольствием купят.

Если зайти на завод или фабрику вы можете выбрать какие товары вам производить. Каждое предприятие может производить одновременно только один вид продукции, но зато вы в любой момент можете переключить его на выпуск других товаров, соответствующих его профилю, конечно.

МАГАЗИНЫ

Почти все магазины имеют площадь под фундамент 2x2, а коммерческую зону 8x8. Только магазин «Хозяйственные товары» имеет площадь под фундамент 3x3 и коммерческую зону влияния

9x9. В игре коммерческая зона для каждого здания описывается следующим образом: для всех магазинов игрушек коммерческая зона, описанная в игре, указывается равной 3x3, хотя на рисунке вы отчетливо видите восемь квадратов. А для грузовых и железнодорожных депо, портов и аэропортов эта зона будет равна 5x5, хотя для каждого из перечисленных зданий коммерческая зона будет своя. На самом деле коммерческая зона здания считается так: зона застройки (к примеру, 2x2) + коммерческая зона по вертикали (к примеру, 3x3) + коммерческая зона по горизонтали (также 3x3) = общая коммерческая зона по вертикали 2+3+3=8, и по горизонтали тоже 2+3+3=8, итого 8x8. Это говорится для того, чтобы вы поняли, почему в самой игре пишутся иные цифры.

Итак, вы можете строить следующие магазины: «Товары для детей», «Спортивные товары», «Магазин по продаже стройматериалов», «Ювелирный магазин», «Электронные товары», «Магазин по продаже автомобилей», «Хозяйственные товары» и, наконец, «Канцелярский магазин».

Зайдя в магазин, выберите интересующий вас товар, и тогда вы сможете узнать о нем следующее: 1) количество товара, проданного за прошлый месяц; 2) настоящую стоимость товара; 3) прибыль за все время продажи этого товара; 4) чистую прибыль за прошлые месяцы продажи; 4) статистику спроса/поставки; 5) также вы сможете, оценив ситуацию с данным товаром, повысить или понизить цену на него (естественно, это сразу повлечет за собой спад спроса при увеличении цены и прирост спроса при уменьшении). Регулируйте цены так, чтобы не было убытков самому себе, так как чтобы произвести (изготовить) товар, вы также затрачиваете определенные средства, и когда они выше, чем цена товара, это приводит к нарастающему убытку и всего магазина.

Имейте в виду, что вы также можете зайти и в магазин конкурента, но вот исправлять там, к сожалению, ничего нельзя. А то бы баланс у вашего конкурента не сошелся до конца его жизни.

В игре есть такая параметр как привлекательность для покупателей. У всех заводов и фабрик этот показатель отрицателен: −250, то есть заводы и фабрики отпугивают покупателей. У магазинов этот показатель +100, а у магазина по продаже автомобилей +150. Но, как вы видите, сумма показателей привлекательности для покупателей на заводе и в магазине все равно отрицательна. Как же быть? Зайдите в меню постройки и найдите пункт, относящийся к строительству городских построек, выберите «Увеселительные учреждения». Помимо увеличения этой суммы, вы также будете переманивать на свою сторону многих потенциальных покупателей. Эти учреждения (Дом культуры, цирк шапито, университет, Диснейленд, бассейн, теннисный корт, стадион и другие) достаточно дорогие, и особенно важно, чтобы эти затраты не обернулись спадом спроса покупателей, поэтому старайтесь строить их в таких местах, чтобы не повредить городские жилые массивы. Плюс ко всему постарайтесь продумать все так, чтобы затраченные на постройку деньги окупались магазинами в этом городе.

Вы сможете также проводить своего рода рекламную кампанию, которая в зависимости от объема и, соответственно, от стоимости будет увеличивать объем продаж. Цены следующие: малая рекламная кампания − 15 тысяч долларов, средняя рекламная кампания − 30 тысяч долларов, большая − 45 тысяч долларов. Эту сумму вы отдаете каждый месяц. Действует такого рода рекламная кампания только на один магазин, в котором вы ее проводите, но распространяется на весь спектр товаров. Проводить ее следует только в том случае, если количество завозимого товара немного больше, чем спрос покупателей.

Самое ответственное дело − выбор места для магазина. Следует сопоставить следующие факторы: цена постройки, спрос покупателей в этом месте, реальное количество завозимого товара. Нужно ставить магазин так, чтобы в дальнейшем не понести убытка.

ГОРОДСКИЕ ПОСТРОЙКИ

Городские постройки служат для привлечения людей. Они не приносят вам никакого дохода, а просто стоят и привлекают будущих посетителей в ваши магазины. Как известно, реклама − двигатель торговли, и привлеченные люди семьями валят в ваши магазины, выкладывая все до последнего цента.

Культурный центр

Площадь здания: 1x1;
Цена: 25 000 долларов;
Привлечение: +100;
Год появления − 1960.

Культурный центр или, попросту говоря, Дом культуры хорош тем, что мал в размерах и его можно построить на одном квадратике в уже большом, сформировавшемся городе прямо в центре, не выплачивая сумасшедшие деньги за снос трехэтажного особняка.

Теннисный корт

Площадь здания: 2x2;
Цена: 42 000 долларов;
Привлечение: +200;
Год появления − 1960.

После того как вы построите корт, он будет привлекать к вашим магазинам любителей тенниса. Внутри здания, на корте, вы сможете наблюдать, быть может, за поединком Анны Курниковой и Мартины Хингис. А уж характерные звуки ударов ракетки по мячу вам обеспечены в любом случае.

Бассейн

Площадь здания: 2x2;
Цена: 64 000 долларов;
Привлечение: +300;
Год появления − 1960.

Площадь водного бассейна такая же, как и у теннисного корта, но он привлекает людей лучше;



правда, и стоит больше. Сверху не видно, как плавают люди, хотя бассейн открытый, но можно услышать не совсем понятные звуки. Может быть, это кто-то веселится, а может быть, там кого-нибудь топят...

Футбольный стадион

Площадь здания: 2x3;
Цена: 134 000 долларов;
Привлечение: +400;
Год появления − 1960.

Несмотря на то, что на здесь можно не только играть в футбол, но и проводить, к примеру, юношеские Олимпийские игры, на стадионах «Индустриальных гигантов» играют только в футбол. Вы можете увидеть, как двигаются футболисты, падает вратарь, пропуская мяч, как встают болельщики под победное гуденье рожка и кричат «УРА».

Мототрек

Площадь здания: 3x3;
Цена: 148 000 долларов;
Привлечение: +500;
Год появления − 1960.

Мототрек, конечно, на трассу «Формулы-1» не похож, но для трассы гонок «Индикар» будет в самый раз. Но, как и в бассейне, изображение самих гоночных автомобилей отсутствует, слышен





только характерный для гоночных трасс звук, да и протяженность этого звука всего несколько секунд. Как ни странно, на трибунах трека не видно толпы — наверное, в «Индустриальных гигантах» гонки любят не так сильно, как в реальном мире.

Университет

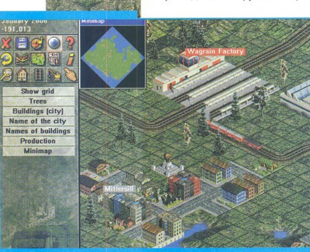
Площадь здания: 3x3;
Цена: 1 120 000 долларов;
Привлечение: +750;
Год появления — 1960.

Цена университета очень высока, но это здание привлекает к себе большое внимание. Университет — довольно внушительное по размерам здание, хотя и занимает всего площадь 3x3. Есть где разгуляться молодёжи. В отличие от других построек, университет не издаёт никаких звуков, быть может, всё вымерло после праздника разгулявшихся студентов, а может, там просто идут занятия.

Цирк шапито

Площадь здания: 5x5;
Цена: 2 640 000 долларов;
Привлечение: +1 000;
Год появления — 1960.

Цирк шапито — самое дорогое здание в игре, и место занимает немалое. Из него до вас доносятся знакомые до боли по игре «Theme Park» звуки шарманки какого-то клоуна. Может быть, это даже не столько шапито, сколько парк отдыха. Людей сюда заманивает разноцветная красочная гирлянда из красных и синих лампочек. Внутри виднеются карусель, «чёртово





колесо», центрифуга, смотровая башня, из которой, наверное, видно весь город, прудик с влюблёнными, катающимися на лодках, и летнее кафе. Привлекательность у парка самая большая — 1 000. Сразу после постройки парка вы сможете переманить всех покупателей у своих конкурентов или совсем обнаглеть и построить в центре города на месте какого-нибудь особняка завод или фабрику, да не одну, а целых четыре. Этот парк нужно ставить не в центре города, а в пригороде, подальше от городского шума, для того, чтобы люди, приходящие сюда, могли спокойно отдохнуть и подумать: «Хорошо бы купить что-нибудь в магазине вашей компании». Только не забудьте провести сюда дорогу.

ТРАНСПОРТ

Под определением «участок дороги/моря/воздуха» подразумевается одна клетка на карте.

АВТОМОБИЛИ

Если автомобили движутся по размеченной городской дороге, то их скорость снижается до 30 миль/ч.

UAF D200 Ranger: грузовик; двигатель дизельный; скорость по прямой — 50 миль/ч; скорость на поворотах — 30 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 6 долларов; цена — 2 400 долларов; год появления — 1960.

UAF D320 Worldtec: грузовик; двигатель дизельный; скорость по прямой — 50 миль/ч; скорость на поворотах — 30 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 4 доллара; цена — 3 100 долларов; год появления — 1965.

UAF D360 TurboCooler: грузовик; двигатель дизельный; скорость по прямой — 50 миль/ч; скорость на поворотах — 50 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 3 доллара; цена — 4 400 долларов; год появления — 1974.

UAF H100 StreamLine: автопоезд; двигатель на сжиженном газе (гелии); скорость по прямой — 75 миль/ч; скорость на поворотах — 50 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 2 доллара; цена — 12 200 долларов; год появления — 1998.

ПОЕЗДА

SGB Fox V24: рельсовый поезд; скорость по прямой — 50 миль/ч; скорость на поворотах — 30 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 42 доллара; цена — 12 200 долларов; год появления — 1960.

SGB Croco V28: рельсовый поезд; скорость по прямой — 50 миль/ч; скорость на поворотах — 50 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 35 долларов; цена — 18 400 долларов; год появления — 1964.

Napa TRO-1609: рельсовый поезд; скорость по прямой — 75 миль/ч; скорость на поворотах — 50 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 32 доллара; цена — 26 800 долларов; год появления — 1970.

SGB Weasel V34: рельсовый поезд; скорость по прямой — 75 миль/ч; скорость на поворотах — 75 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 31 доллар; цена — 33 700 долларов; год появления — 1978.

Kanlo Model 12: рельсовый поезд; скорость по прямой — 100 миль/ч; скорость на поворотах — 75 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 28 долларов; цена — 41 000 долларов; год появления — 1984.

SteelCo Shark MT21: монорельсовый поезд; скорость по прямой — 100 миль/ч; скорость на поворотах — 100 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 40 долларов; цена — 74 200 долларов; год появления — 1990.

SteelCo Dolphin MT42: монорельсовый поезд; скорость по прямой — 125 миль/ч; скорость на поворотах — 125 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 37 долларов; цена — 89 300 долларов; год появления — 1995.

SteelCo Cheetah MT84: монорельсовый поезд; скорость по прямой — 150 миль/ч; скорость на поворотах — 150 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 35 долларов; цена — 105 500 долларов; год появления — 2000.

SGB Supradupa V69: сверхпроводимый поезд; скорость по прямой — 200 миль/ч; скорость на поворотах — 200 миль/ч; стоимость проезда по одному участку дороги — 39 долларов; цена — 157 700 долларов; год появления — 2011.

КОРАБЛИ

Seagull Con-4: грузоподъемность до четырех вагонов; скорость — 30 миль/ч; стоимость передвижения по одному участку моря — 15 долларов; цена — 35 000 долларов; год появления — 1960.

Seagull Con-6: грузоподъемность до шести вагонов; скорость — 30 миль/ч; стоимость передвижения по одному участку моря — 17 долларов; цена — 52 000 долларов; год появления — 1968.

HooverBull SM: грузоподъемность до двух вагонов; скорость — 75 миль/ч; стоимость передвижения по одному участку моря — 6 долларов; цена — 48 000 долларов; год появления — 1986.

САМОЛЕТЫ

Bang 525: самолет для полета на малые дистанции; скорость — 412 миль/ч; стоимость передвижения на одном участке воздуха — 9 долларов; цена — 67 000 долларов; год появления — 1960.

LookHead C11: самолет для полета на средние дистанции; скорость — 500 миль/ч; стоимость передвижения на одном участке воздуха — 10 долларов; цена — 86 000 долларов; год появления — 1973.

Air Cargo A530: самолет для полета на дальние дистанции; ско-

р[illegible]иль[illegible]сто[illegible]редвижения на одном участке воздуха – 11 долларов; цена – 112 000 долларов; год появления – 1980.

ТОВАРЫ

ИГРУШКИ

Деревянные паровозики – требуется: единица ДСП; стоимость производства: 640 долларов; прибыль за единицу: 1 572 доллара; на 1 000 человек требуется 20 штук; год появления – 1960.

Трехколесные велосипеды – требуется: ед. листовой стали; стоимость производства: 950 долларов; прибыль за единицу: 1 700 долларов; на 1 000 человек требуется 18 штук; год появления – 1960.

Куклы – требуется: ед. пластика; стоимость производства: 1 075 долларов; прибыль за единицу: 1 648 долларов; на 1 000 человек требуется 16 штук.

Пластмассовые машинки – требуется: ед. пластика; стоимость производства: 1 200 долларов; прибыль за единицу: 2 130 долларов; на 1 000 человек требуется 16 штук; год появления – 1962.

Железные машинки – требуется: ед. листовой стали; стоимость производства: 1 673 доллара; прибыль за единицу: 1 982 доллара; на 1 000 человек требуется 15 штук; год появления – 1967.

Игрушечный ипподром – требуется: ед. листовой стали, ед. пластика; стоимость производства: 2 513 долларов; прибыль за единицу: 2 150 долларов; на 1 000 человек требуется 14 штук; год появления – 1972.

Пластмассовые роботы – требуется: ед. пластика; стоимость производства: 1 612 долларов; прибыль за единицу: 2 278 долларов; на 1 000 человек требуется 14 штук; год появления – 1978.

Модели самолетов – требуется: ед. пластика, ед. алюминия, ед. листовой меди; стоимость производства: 5 182 доллара; прибыль за единицу: 3 966 долларов; на 1 000 человек требуется 12 штук; год появления – 1983.

Видеоигры – требуется: ед. пластика, один электронный компонент; стоимость производства: 7 086 долларов; прибыль за единицу: 4 454 доллара; на 1 000 человек требуется 11 штук; год появления – 1993.

СПОРТИВНЫЕ ТОВАРЫ

Лыжи – требуется: единица ДСП; стоимость производства: 1 145 долларов; прибыль за единицу: 1 625 долларов; на 1 000 человек требуется 20 штук; год появления – 1960.

Велосипед – требуется: ед. листовой стали; стоимость производства: 2 933 доллара; прибыль за единицу: 1 800 долларов; на 1 000 человек требуется 17 штук; год появления – 1960.

Тренажеры – требуется: ед. листовой стали; стоимость производства: 2 280 долларов; прибыль за единицу: 2 243 доллара; на 1 000 человек требуется 16 штук; год появления – 1965.

Теннисные ракетки – требуется: ед. алюминия; стоимость производства: 1 465 долларов; прибыль за единицу: 1 882 доллара; на 1000 человек требуется 16 штук; год появления – 1968.

Резиновые лодки – требуется: ед. пластика; стоимость производства: 1 650 долларов; прибыль за единицу: 2 467 долларов; на 1 000 человек требуется 14 штук; год появления – 1974.

Горный велосипед – требуется: ед. листовой стали, ед. пластика; стоимость производства: 4 817 долларов; прибыль за единицу: 3 300 долларов; на 1 000 человек требуется 13 штук; год появления – 1982.

Сноуборд – требуется: ед. ДСП; стоимость производства: 2 348 долларов; прибыль за единицу: 4 497 долларов; на 1 000 человек требуется 11 штук; год появления – 1992.

Роликовые коньки – требуется: ед. листовой стали, ед. пластика; стоимость производства: 3 040 долларов; прибыль за единицу: 3 502 доллара; на 1 000 человек требуется 10 штук; год появления – 1994.

Санки – требуется: ед. листовой стали, ед. ДСП; стоимость производства: 6 133 доллара; прибыль за единицу: 4 600 долларов; на 1 000 человек требуется 9 штук; год появления – 2005.

МЕБЕЛЬ

Шкафы – требуется: единица листовой стали, 2 ед. ДСП; стоимость производства: 4 900 долларов; прибыль за единицу: 2 997 долларов; на 1 000 человек требуется 14 штук; год появления – 1960.

Рамки для картин – требуется: ед. ДСП; стоимость производства: 400 долларов; прибыль за единицу: 1 207 долларов; на 1 000 человек требуется 20 штук; год появления – 1960.

Дома с садом – требуется: 2 ед. ДСП; стоимость производства: 747 долларов; прибыль за единицу: 2 575 долларов; на 1 000 человек требуется 12 штук; год появления – 1970.

ЮВЕЛИРНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Золотые кольца – требуется: ед. золота; стоимость производства: 10 267 долларов; прибыль за единицу: 4 593 доллара; на 1 000 человек требуется 6 штук; год появления – 1960.

Серебряные кольца – требуется: ед. серебра; стоимость производства: 9 238 долларов; прибыль за единицу: 3 515 долларов; на 1 000 человек требуется 6 штук; год появления – 1960.

Бриллиантовые кольца – требуется: ед. золота, ед. алмазов; стоимость производства: 12 717 долларов; прибыль за единицу: 6 010 долларов; на 1 000 человек требуется 5 штук; год появления – 1960.

АВТОМОБИЛИ

Модель автомобиля 1980 года – требуется: 2 ед. листовой стали, 2 ед. пластика, ед. листовой меди; стоимость производства: 26 700 долларов; прибыль за единицу: 13 067 долларов; на 1 000 человек требуется 5 штук; год появления – 1980.

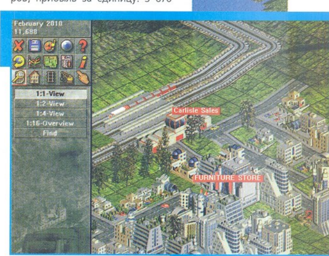
Модель автомобиля 1990 года – требуется: 2 ед. листовой стали, 2 ед. пластика, ед. электронных компонентов; стоимость производства: 32 400 долларов; прибыль за единицу: 15 717 долларов; на 1 000 человек требуется 5 штук; год появления – 1990.

Модель автомобиля 2010 года – требуется: 2 ед. алюминия, 2 ед. пластика, 2 ед. электронных компонентов; стоимость производства: 29 600 долларов; прибыль за единицу: 18 750 долларов; на 1 000 человек требуется 5 штук; год появления – 2010.

ЭЛЕКТРОТОВАРЫ

Телевизор – требуется: ед. листовой стали, ед. пластика, ед. листовой меди; стоимость производства: 7 109 долларов; прибыль за единицу: 4 164 доллара; на 1 000 человек требуется 7 штук; год появления – 1971.

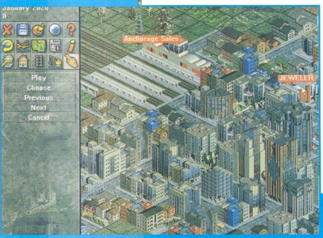
Hi-Fi система – требуется: ед. листовой меди, ед. пластика; стоимость производства: 3 797 долларов; прибыль за единицу: 3 670





долларов; на 1 000 человек требуется 8 штук; год появления – 1977.

Спутниковая антенна – требуется: ед. листовой стали, ед. пластика, ед. листовой меди; стоимость производства: 7 109 долларов; прибыль за единицу: 4 464



доллара; на 1 000 человек требуется 7 штук; год появления – 1981.

Электронные компоненты – требуется: ед. листовой меди, ед. пластика; стоимость производства: 3 200 долларов; не продается; год появления – 1985.

Компьютер – требуется: ед. пластика, ед. листовой стали, ед. электронных компонентов; стоимость производства: 9 323 доллара; прибыль за единицу: 7 606 долларов; на 1 000 человек требуется 7 штук; год появления – 1987.

Сотовый телефон – требуется: ед. электронных компонентов, ед. пластика; стоимость производства: 5 778 долларов; прибыль за единицу: 6 847 долларов; на 1 000 человек требуется 8 штук; год появления – 1996.

Мультимедийный центр – требуется: ед. алюминия, ед. пластика, 2 ед. электронных компонентов; стоимость производства: 9 237 долларов; прибыль за единицу: 8 780 долларов; на 1 000 человек требуется 8 штук; год появления – 2015.

Видеотелефон – требуется: ед. электронные компоненты, ед. пластика; стоимость производства: 6 332 доллара; прибыль за единицу: 7 332 доллара; на 1 000 человек требуется 8 штук; год появления – 2020.

Домашний кинотеатр – требуется: ед. электронных компонентов, ед. пластика; стоимость производства: 9 600 долларов; прибыль за единицу: 8 815 долларов; на 1 000 человек требуется 7 штук; год появления – 2029.

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

Деревянные лестницы – требуется: ед. ДСП; стоимость производства: 793 долларов; прибыль за единицу: 1 614 долларов; на 1 000 человек требуется 18 штук; год появления – 1960.

Топоры – требуется: ед. листовой стали, ед. ДСП; стоимость производства: 1 447 долларов; прибыль за единицу: 2 245 долларов; на 1 000 человек требуется 18 штук; год появления – 1960.

Пластмассовые трубы – требуется: ед. пластика; стоимость производства: 887 долларов; прибыль за единицу: 1 673 доллара; на 1 000 человек требуется 18 штук; год появления – 1960.

Железные тачки – требуется: ед. листовой стали; стоимость производства: 1 872 доллара; прибыль за единицу: 1 771 доллар; на 1 000 человек требуется 16 штук; год появления – 1960.

Расходные материалы – требуется: ед. листовой стали; стоимость производства: 1 573 доллара; прибыль за единицу: 1 664 доллара; на 1 000 человек требуется 15 штук; год появления – 1960.

Электроприборы (розетки) – требуется: ед. листовой меди, ед. пластика; стоимость производства: 1 462 доллара; прибыль за единицу: 873 доллара; на 1 000 человек требуется 16 штук; год появления – 1960.

Алюминиевые лестницы – требуется: ед. алюминия; стоимость производства: 1 672 доллара; прибыль за единицу: 2 441 доллар; на 1 000 человек требуется 18 штук; год появления – 1969.

Электроинструменты (дрели) – требуется: ед. листовой меди, ед. пластика, ед. листовой стали; стоимость производства: 2 757 долларов; прибыль за единицу: 4 482 доллара; на 1 000 человек требуется 12 штук; год появления – 1973.

Лазерное оборудование – требуется: ед. электронных компонентов, ед. пластика; стоимость производства: 4 110 долларов; прибыль за единицу: 6 460 долларов; на 1 000 человек требуется 10 штук; год появления – 2012.

БУМАЖНАЯ ПРОДУКЦИЯ

Бумага – требуется: ед. ДСП; стоимость производства: 505 долларов; прибыль за единицу: 1 463 доллара; на 1 000 человек требуется 20 штук; год появления – 1960.

Картон – требуется: ед. ДСП; стоимость производства: 750 долларов; прибыль за единицу: 1 277 долларов; на 1 000 человек требуется 16 штук; год появления – 1960.

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ПРОДУКЦИЯ

Газеты – требуется: ед. бумаги; стоимость производства: 1 867 долларов; прибыль за единицу: 2 997 долларов; на 1 000 человек требуется 16 штук; год появления – 1960.

Книги – требуется: ед. картона, 2 ед. бумаги; стоимость производства: 2 423 доллара; прибыль за единицу: 3 808 долларов; на 1 000 человек требуется 12 штук; год появления – 1960.

Игральные карты – требуется: ед. картона; стоимость производства: 1 457 долларов; прибыль за единицу: 2 464 доллара; на 1 000 человек требуется 14 штук; год появления – 1960.

ЭКОНОМИКА

Как известно из школьных учебников, «экономика должна быть экономной», поэтому попробуем научить вас зарабатывать много денег при минимальных затратах.

В начале игры вы крайне стеснены в средствах, поэтому действуйте осторожно. Не бойтесь брать кредиты – вам нужны деньги на развитие, а проценты в игре более чем божеские, поэтому залезайте в долги! При удачном хозяйствовании вы сможете их отдать всего через несколько лет.

Первые магазины придется строить на окраинах городов. Конечно, спрос на товары на окраинах меньше, чем в центре, но если вы будете строить магазины в центре города, то придется сносить жилые дома, а за это придется дорого заплатить, что вы себе пока позволить не можете.

Если рядом с городом много перерабатывающих заводов, то лучше построить магазин по продаже игрушек, потому что там более богатый выбор товаров, чем в других магазинах, и у вас в скором времени появится очень много товаров. Для производства почти всех игрушек требуется по одному виду материала, что сильно упрощает их производство. Если в вашем магазине будет «залеживаться» какой-либо товар, всегда можно будет заменить этот товар другим, сделанным из этого же материала.

Старайтесь, чтобы в каждом магазине продавался как можно более широкий ассортимент товаров – этим вы сможете добиться его максимальной рентабельности.

По нашему мнению, в игре выгоднее всего использовать для перевозки товара поезда. Если вы будете пользоваться машинами, то на дорогах, а особенно около станций погрузки-выгрузки, будут возникать пробки. Скорость движения автомобилей по городу ограничена 25 миль/ч, поэтому, если вы используете автотранспорт, то старайтесь избегать их движения на городским магистралям. Более того, по возможности, избегайте пересечений ваших дорог с общественными, чтобы гражданские (автомобили) не путались у вас под ногими.

GIANT

Самолеты – очень дорогой вид транспорта, а пароходы – очень медленный, и им нужна вода, которая есть не везде. Кстати, мудрый компьютер пользуется только железнодорожным видом транспорта. На нашем игровом опыте еще не было такого случая, чтобы компьютер использовал какой-либо другой вид транспорта.

Поначалу производство из дерева или бумаги будет одним из самых прибыльных, но со временем запасы дерева кончаются, вследствие чего все производство из дерева останавливается навсегда. Когда это случится, снесите все деревообрабатывающие фабрики и закройте производство.

Большой доход приносит производство алюминиевых лестниц. Для этого требуется только алюминий, а прибыль они приносят, как товар, производимый из нескольких видов сырья.

Самый большой доход приносит производство автомобилей, но построить производственную цепь, производящую автомобили, очень сложно. Во-первых, требуется большое количество сырья; во-вторых, нужна большая площадь для постройки перерабатывающих заводов, вокзалов и дорог; в-третьих, машины пользуются очень маленьким спросом и приходится строить магазины в центре больших городов; в-четвертых, требуется большое количество денег для постройки производственной цепи. Каждая новая модель автомобиля требует большее количество сырья. Рекомендуем построить производство автомобилей между городами, и тогда можно будет продавать машины сразу в нескольких городах, при этом имея только один завод по их производству.

КАК ПОСТРОИТЬ ВЫГОДНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Для начала нужно найти подходящее место для магазина. Выберите большой город, около которого уже много перерабатывающих фабрик и есть место для постройки новых фабрик и вокзалов. Постройте магазин рядом с высотными зданиями в центре города, где будет наибольший спрос на ваши товары. В зависимости от ресурсов выберите магазин. Начинайте производство сразу нескольких товаров. Чем больше различных товаров вы будете продавать в одном магазине, тем больше прибыль. Постройте фабрики, производящие товары, и соедините их дорогами с магазином и заводами, производящими сырье.

КОММЕРЦИЯ

Каждый магазин можно рекламировать. Для этого нужно в данном магазине в левом углу выбрать сумму денег, которая пойдет на рекламу. Стоимость рекламы во всех магазинах одинакова от 15 до 45 тясяч долларов.

Рекламировать магазины нужно только в том случае, если объем поставки товаров превышает спрос. Вы каждый месяц платите деньги за рекламу, и тем самым увеличиваете спрос на товары.

Транспортный баланс

Важнейшим, но достаточно сложным, вопросом является построение сбалансированной транспортной системы, в которой транспортные средства возили бы груз в обе стороны. При этом вы избежите неэффективного расхода на перегоны порожняком.

Довольно часто завод (к примеру, металлургический) расположен рядом с городом. И в этом случае можно сделать так, чтобы ваш поезд никогда не ходил пустым. Делается это следующим образом. В городе ставится нужный вам магазин так, чтобы он был рядом с вышеупомянутым заводом. На некотором расстоянии от магазина и завода ставится фабрика по производству товара из сырья, которое производится на заводе и продается в магазине. Далее – самое важное: ставится двухлинейный вокзал так, чтобы его коммерческая зона охватывал магазин и завод (это нужно проделать очень аккуратно и не ошибиться). Иногда приходится построить трех- или четырехлинейный вокзал, чтобы увеличить коммерческую зону, – пусть это дороже, но в будущем это окупится. И, наконец, ставится однолинейный вокзал рядом с фабрикой. И затем пускается поезд со следующими остановками: 1) загрузка сырья (на двухлинейном вокзале); 2) разгрузка сырья и загрузка изготовленного из него товара (на однолинейном вокзале); 3) разгрузка товара для поступления в магазин и опять загрузка сырьем (соответственно, опять на двухлинейном вокзале). Чтобы было более понятно, посмотрите на рисунок внизу страницы.

Как обмануть компьютер

В этой игре можно использовать такой же прием, как и в Transport Tycoon'е. Если ваш противник только начинает строить дорогу с вокзалом, то можно остановить его, перерезав пути для продолжения с обеих сторон.

В «Гиганте» интеллект компьютера намного выше по сравнению с Transport Tycoon'ом. Компьютер также может пойти на различные уловки. Например, он может уничтожить небольшой участок своей дороги и пойти в обход или построить мост. Нужно быть внимательным и не дать ему сделать это. Как только он снесет часть своей дороги, сразу стройте на этом участке свою дорогу. Вот таким образом нужно дойти до самой станции... И, естественно, у компьютера не будет другого выхода, как уничтожить все свои вокзалы и магазин.

В начале игры можно выбрать стабильную или нестабильную экономику. При нестабильной экономике будет происходить временное понижение цен из-за различных кризисов. Например, в городах плохая рождаемость, цены на игрушки падают на 30–50 процентов, через 2 года рождаемость восстановится и цены стабилизируются. При стабильной экономике цены могут только повышаться, за исключением редких случаев. Например, из-за длительных зим, цены на спортивные товары (лыжи, коньки) повысятся на 50 процентов. Цены стабилизируются через 3 года.

■





MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

(Окончание. Начало см. в предыдущем номере.)

РАЙОН NEW SORPIGAL

В этом районе вы начинаете свою богоугодную деятельность. Сначала идите в таверну и там отдайте человеку письмо, которое есть у одного из ваших подопечных. Получите приличное количество (на начальный момент) денег.

Далее медленно, но верно начинайте зачищать местность от врагов.

Враги на открытой местности вам встретятся двух видов – гоблины и маги. С гоблинами старайтесь воевать на расстоянии, обстреливая их заклинаниями/стрелами (пока что гоблины для вас – весьма неприятный противник в ближнем бою). А вот с магами воюйте именно на ближней дистанции, все время маневрируя, чтобы другие маги не могли попасть в вас вам заклинаниями. Советую вести сражения в режиме реального времени, таким образом вы получите возможность уворачиваться от «выстрелов» (движение вбок, или Strafe, осуществляется с помощью клавиши Control) и отступать в нужный момент (когда ваших подопечных сильно ранят).

Подковы

В городе в конюшне лежат две лошадиные подковы. Прихватите их. Еще две подковы лежат рядом с обелиском № 15 (в жерле потухшего вулкана на северо-западе).

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Castle Ironfist за 5 дней (на западе).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Castle Ironfist по понедельникам, средам и пятницам (Monday, Wednesday, Friday).

На корабле можно попасть в район Misty Islands по вторникам, четвергам и субботам (Tuesday, Thursday, Saturday).

Ловушка

На острове к северо-востоку от лагеря гоблинов есть подземелье Gharik's Forge и одинокий костер, на котором что-то варится в котелке. Осторожно, это ловушка! Как только вы щелкнете на костерок, со всех сторон появятся гоблины и множество (человек 30) магов. Если у вас нет Мастера стихии Огня или Воздуха, то примените заклинание Water Walk, Town Portal или Fly и уносите ноги. Потом сделайте несколько вылазок на остров, уничтожая врага по частям.

Если же Мастер стихии Огня или Воздуха у вас есть, то примените против врагов Meteor Shower или Starburst. Впрочем, против таких противников вполне может хватить и эксперта.

Извержение вулкана

Нажмите на буек (рядом с выступом на севере от заброшенного храма Баа, неподалеку гуляют четыре крестьянина).

Наслаждайтесь красочным зрелищем. Если хотите, повторите процесс.

Скрытый сундук

Пройдитесь по побережью на северо-восток от городского храма, чтобы щелкнуть на валун (на самом деле это замаскированный сундук).

Квесты

Показать письмо человеку в таверне (письмо есть у одного из ваших персонажей).

Найти и спасти потерявшуюся девочку (этот квест даст женщина, которая живет в одном из домов в городе). Девочку найдете в заброшенном храме Баа.

Человек в одном из домов в городе предложит купить у вас яйца кобры. Запомните его. Яйца вам встретятся несколько раз. В первый раз вы найдете их в заброшенном храме Баа.

Достать подсвечник из заброшенного храма Баа (даст тот самый человек в таверне, которому вы показали письмо в самом начале).

Разобраться с крепостью Goblinwatch (выселить оттуда непрошеных гостей). Этот квест получите в ратуше.

Спасти женщину из логова Shadow Guild (дадут в ратуше). Это логово расположено в районе Castle Ironfist.

В одном из домов в городе человек предложит вам убить королеву пауков и принести ему в качестве доказательства ее сердце. Королева обитает в покинутом храме Баа.

Найти Chime of Harmony в еще одном храме Баа (этот храм расположен в районе Castle Ironfist).



...е... ...ь ...olin...

Это просто подземелье. Ваши враги – пауки и существа вроде летучих мышей. С последними придется повозиться – по ним трудно попасть, хотя жизни у них совсем мало.

Для успешного прохождения подземелья вам надо будет сначала найти в одном из сундуков письмо с инструкцией по открыванию нескольких дверей, ведущих в подвалы крепости. Далее найдите пульт с множеством кнопок. Каждая из кнопок открывает одну из дверей и одновременно закрывает другую. Нажмите кнопки в следующей последовательности (название кнопок можно узнать, щелкнув на ней правой клавишей мыши): D, F, L, B, O, G (есть и другой вариант – N, I, L, B, O, G, который как нельзя лучше подходит для этого случая. Вспомните название крепости, а потом прочтите пароль задом наперед).

Откроются все двери. Не нажимайте на кнопку M – вас при этом телепортирует далеко вглубь ...ала... вы ... в окружении чудовищ.

Далее прогуляйтесь по подвалам и всех там истребите. Вернитесь в ратушу и получите награду – деньги и очки опыта.

Покинутый храм Баа

Ваши враги – пауки и кобры. Вот с кобрами-то вам и придется попотеть. Они очень быстры и опасны для вашего слабенького (пока) отряда. Лучше всего драться с ними в походовом режиме при помощи магии.

Нужный вам подсвечник лежит в сундуке в комнате справа на первом же перекрестке от входа в храм. Но там вас поджидают кобры. Приготовьтесь! Когда заполучите подсвечник, несите его в таверну в городе.

Вернитесь и углубитесь в подземелье, перебейте всех, кого там встретите. В одном месте вы обнаружите комнату, расположенную сбоку от основного коридора. Там и находится пропавшая девочка. Она пойдет с вами. Вернитесь в горо... ...агляни... ее матери – получите награду за труды.

Во время блужданий по подвалам покинутого храма вы найдете яйца кобры. Отнесите их в город, и там их у вас купят за неплохие на данном этапе деньги.

А вот с королевой пауков у вас может получиться смешная история – иногда в пылу драки можно не заметить, когда вы ее уложите, так как королева – всего лишь еще один большущий паук. Поэтому не забывайте обыскивать все трупы (щелкайте на них мышью или нажимайте клавишу **Пробел**, так удобнее) – так вы автоматически получите сердце королевы. Отнесите его в город и получите награду. Если вдруг вам никак не удается найти труп королевы, примените заклинание Wizard's Eye. Так вы сможете видеть трупы на полу, даже в полной темноте.

Подземелье Gharik's Forge

Внимание! Вам надо сначала пройти подземелье «Застава серебряных шлемов» (Silver Helm Outpost) в районе Misty Islands, а уж потом посетить эту кузницу. Более того, отряду, не достигшему 35-го уровня, сюда лучше не соваться – получите сплошную нервотрепку, хотя пройти подземелье сможете (если терпения хватит).

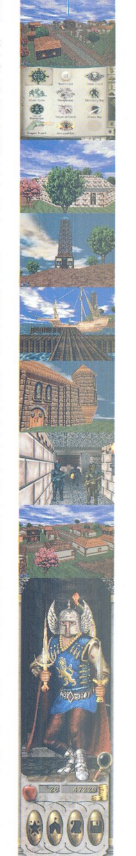
Ваши враги тут – духи Огня и волшебники. С духами Огня все достаточно просто – используйте против них заклинания стихии Воды (Ice Blast, Ice Bolt) или стрелы. А вот драться с волшебниками – дело несколько суетное. Лучшая тактика такова: ставите предварительно в пустой комнате Loyd's Beacon, потом идете дальше, встречаете волшебников. Переходите в походовый режим и всю огневую мощь сосредотачиваете на одном из них. Как только его ухлопаете, пусть маг применит Town Portal. Далее лечите своих персонажей от безумия, которое любят на них насылать волшебники, и идете в храм. Полное восстановление здоровья и маны для одного персонажа обойдется вам всего-то в 10 золотых. Смехотворно! Правда, если вы не излечили персонажи от безумия или они находятся в бессознательном состоянии, тогда лечение будет стоить несколько дороже. Вылечившись же, переноситесь в комнату, где установлен был Loyd's Beacon, и начинайте снова драться. И так – до победного конца.

Само подземелье довольно простое. Если вы случайно свалитесь в лаву, то быстро бегите к красному камню, который есть в каждом районе с лавой. Этот камень – телепортатор, переносящий вас ко входу в данную комнату с лавой.

Чтобы протянуть мост через вторую (после входа со спиральной лестницей) такую комнату, вам

КРАСИВО ЖИТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ

Накачайте героев уровня до четвертого, что сделать несложно – достаточно отнести письмо поклоннику культа Баа, а затем доставить его в замок Ironfist. Наймите крестьянина со способностью Gate Master (если у вас отсутствует заклятье Town Portal), постарайтесь освободить инвентарь героев от ненужных вещей. Идите в банк в регионе New Sorpigal, положите на счет всю оставшуюся наличность. Щелкните мышкой на южной стороне банка, дабы найти там свиток с заклятием полета. Теперь приблизьтесь к северной части гильдии Buccaneer's Den, взлетайте и приземляйтесь на карниз здания. Перейдите в походовый режим и щелкайте на стену перед вами. Если все было проделано правильно, отряд телепортируется в регион Dragonsands рядом с необычно выглядящим зданием. Сориентировавшись на местности и полюбовавшись на толпу драконов, переходите в режим реального времени и *быстро* залетайте внутрь помещения. Если крылатые твари успеют испепелить пол-отряда, то загрузите сохраненную игру и попробуйте снова. В случае успеха перед героями воочию предстанет Святилище Богов (Shrine of the Gods). Каждый член группы, дотронувшись до нее, получит по 20 постоянных единиц ко *всем* характеристикам, а не только к основным семи. Трогать святыню желательно в походовом режиме. Теперь обратите свой взор на северо-западную стену, тыкайтесь в нее – и вас перенесет в секретное подземелье. Здесь начнется настоящее веселье: несколько десятков бессмысленно шагающих куда-то крестьян плюс два гоблина. В офисе NWC царит страшный беспорядок, – везде разбросаны кучки бесхозного золота, всяческие предметы... Поднимайтесь по лестнице и заходите в библиотеку. Сохранитесь и обыщите книжную полку, в ней спрятаны четыре предмета. Безусловно, маг обрадуется возможности выучить Inferno из новоприобретенной книги заклинаний. Неподалеку отсюда расположено что-то вроде серванта, дающее при *каждом* осмотре 500 золотых. Непрерывно вытаскивая по полтысячи монет, вы достигнете суммы в 10 000 золотых – больше, к сожалению, пока из серванта не вытащишь. Если у вас есть заклятье Lloyd's Beacon и Town Portal, то поставьте якорь около источника денег и телепортируйтесь в город. Оставив в банке все финансы, возвращайтесь за следующей порцией денег. Можете делать так, пока не надоест, деньги в серванте нескончаемы по определению. Если побродить по подземелью, то нетрудно обнаружить шкафчики с бесконечными травами и пустыми склянками. Наберите их «под завязку», они пригодятся для изготовления черных и белых зелий. Расправьтесь с самим Дж. В. Канегеймом (представленным в виде жутко злобного гоблина) и щелкните на белый куб на столе, добраться к которому мешал лидер NWC. Этот куб дает +250 ко всем основным показателям героев. После этого жить вам станет проще, жить станет веселее. Не забудьте установить Lloyd's Beacon.



придется немного пошарить по правой стене комнаты рядом. Вы найдете секретную комнату, в которой есть рычаг, поднимающий нужный вам мост.

Далее вам встретится район, наполненный лавой, с восемью дверьми, рядом с которыми расположены рычаги (вы этот район не пропустите). Вам нужно нажимать на те рычаги, доступ к которым у вас есть, чтобы открыть доступ к другим рычагам, а потом – переместить на новое место мост. Не пробуйте запрыгнуть на нужный вам выступ. Если вы побывали в лаве и оттуда прыгнули наверх в это место, то вы будете продолжать гореть, даже находясь на земле в абсолютной безопасности. В других случаях выход из лавы означает немедленное потухание жгущего вас огня.

Так вы получите возможность добраться до последней, восьмой двери. Рычаг рядом с ней открывает секретную комнату в коридоре, ведущем в этот район с лавой (посмотрите на автокарту, и вы увидите эту комнату). Там в одном из сундуков есть отрывок из журнала, который стоит взять.

Закончив там, идите по мосту через восьмую дверь. Вам предстоят еще несколько схваток с врагами. В конце концов вы окажетесь перед маленькой комнатушкой. Если у вас есть ключ от лаборатории Гарика (взятый в подземелье «Silver Helm Outpost»), то вы откроете эту комнату. На ее внутренней стене есть рычаг, который опустит вас вниз. Там снова придется драться. Когда расчистите от врагов огромный зал, идите в дальнюю комнату, поднимитесь по лестнице – и окажетесь в комнате с книжным шкафом и сундуками. В одном из сундуков и лежат песочные часы времени (Hourglass of Time), цель вашего похода. Возьмите их и отнесите в замок в районе Misty Islands тамошнему Владыке. После этого ваш колдун получит звание архимага (если до того он уже стал волшебником).

РАЙОН CASTLE IRONFIST

На открытой местности вашими врагами будут последователи культа Баа и лучники-змеи. Ничего сложного.

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до New Sorpigal за пять дней (на востоке).

Пешком можно пройти до Bootleg Bay за пять дней (на севере).

Пешком можно пройти до Mire of the Damned за пять дней (на западе).

На корабле можно попасть в район Misty Islands по понедельникам, средам и пятницам (Monday, Wednesday, Friday).

На корабле можно попасть в район New Sorpigal по вторникам, четвергам и субботам (Tuesday, Thursday, Saturday).

На корабле можно попасть в восточную часть района Bootleg Bay по вторникам и пятницам (Tuesday, Friday).

На королевской яхте можно попасть в район Hermit's Isle (но это станет возможно только потом, когда выполните тут один из квестов).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до арены только по воскресеньям (Sunday).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до New Sorpigal по понедельникам, средам, пятницам (Monday, Wednesday, Friday).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по вторникам и субботам (Tuesday, Saturday).

Фонтаны

Есть тут три фонтана, один дает +10 ед. скорости на один день, другой фонтан – +10 ед. точности на один день, третий – восстанавливает 10 очков жизни.

В тренировочном зале можно «поднимать» отряд до 200-го уровня.

Удивительная Арена

Попасть на Арену возможно только из одного места: воспользовавшись услугами конюшни в районе Ironfist. Сохраните игру перед тем как вскочить на лошадей. Потратив в пути день, вы окажетесь в просторном помещении – это и есть Арена. Обратитесь к хозяину-титану и выбирайте уровень сложности предстоящей битвы. Каждый из четырех уровней сложности будет оплачен в два раза больше, чем предыдущий. «Крутость» и количество появившихся тварей также напрямую зависит от уровня отряда, количества «жизней» и маны у его членов. Накачанные до ушей герои в основном будут иметь дело с драконами и титанами, так что мало им не покажется даже при сложности «Page». Трезво оценивайте силы, ведь сохраняться на Арене нельзя. Убитые монстры не несут на себе золото или предметы, однако титан обязательно заплатит за выигранную битву.

Квесты

Показать письмо лорду в замке Ironfist (то самое, что вы показали человеку в таверне в New Sorpigal). Получите 5000 золотых.

Вернуть человеку в городе у подножия замка его арфу (арфа лежит в сундуке в подземелье Dragoons' Caverns, которое есть в этом же районе).

Найти щит лорда Килбурна и принести его советнику принца в замок Ironfist. Щит находится в районе Blackshire. После выполнения этого квеста советник даст свое согласие на посещение вами Оракула в городе New Haven. Но Silvertongue (представитель советника в этом городе) откажется допускать вас к Оракулу. Тогда вам надо вернуться в замок Ironfist и еще раз поговорить с советником. Советник даст вам следующий квест.

Вам надо будет добыть лекарство для представителя советника в городе Free Haven. На самом деле этот советник – предатель, и вам надо будет не лечить, а изобличить его. Для этого вам придется навестить Верховный храм Баа (Superior Temple of Baa). Он расположен рядом с замком Kriegspire.

Добытое в Верховном храме доказательство предательства Silvertongue надо принести в Совет в

МИЛОСТИ БОГОВ

Еще один способ повысить основные показатели ваших бравых парней – навещать алтари. Для это в начале каждого месяца надо посетить Провидца в районе Castle Ironfist (к северо-западу от замка) и спросить его о паломничестве. Он скажет, какой алтарь надо посетить. Если Провидца не спросить, то алтарь не сработает, даже если вы придете к нему в нужный месяц.

Итак, последовательность посещения алтарей:

Месяц	Что повышает	Где находится
January	Might	Bootleg Bay, на северо-западе
February	Intellect	Misty
March	Personality	Silver Cove, остров на северо-западе
April	Endurance	рядом с Castle Whiteheaven
May	Accuracy	на востоке от города Free Heaven
June	Speed	на востоке от города Mire of the Damned
July	Luck	остров на востоке от пристани города New Sorpigal
August	Fire	в вулкане рядом с замком Kreigspire
September	Electricity	запад от центра района Castle Ironfist
October	Cold	к северу от центра района Kreigspire, рядом с горами
November	Poison	остров на юго-западе в районе Alamos
December	Magic	к северо-востоку от города в районе Blackshire

Free Haven. Предатель сбежит, поклявшись вам в вечной мести. Но более в игре вы с ним не встретитесь. Очевидно, это задел на следующую игру из серии Might & Magic. После бегства предателя еще раз посетите советника в замке Ironfist, и тот разрешит вам в любое время пользоваться королевской яхтой, стоящей в бухте у замка. Это яхта доставит вас на Hermit's Island.

Навестить Провидца (Seer) в горах на северо-западе от замка Ironfist. Сначала Провидец скажет вам, чтобы вы исполнили квесты всех лордов королевства, после чего вас пропустят к Оракулу в Free Haven. Когда вы выполните эти квесты, то Провидец даст вам следующее задание – найти кристаллы памяти для Оракула (компьютера). Кристаллы лежат в трех замках – Darkmoor, Kriegspire, Alamos, а последний кристалл – на острове Hermit's Island. После этого получите проход в Control Center и сможете наконец-то вооружить ваших героев оружием древних – бластерами.

Для получения паладинами звания крестоносцев найдите и спасите «даму в беде» (Damsel in Distress). Дамочку зовут Melody Silver, искать ее надо в районе Mysty Islands в подземелье Silver Helm Outpost.

После получения звания крестоносцев бывшим паладинам надлежит переквалифицироваться в героев. Для этого надо положить конец бесчинствам дракона по имени Longfang Whitehide, обитающего в пещере рядом с замком Darkmoor.

Развеселить принца Николая. После того как вы поговорите с мальчиком, он напросится к вам в отряд, говоря, что очень хочет посмотреть на цирк. При первой же остановке на ночлег мальчишка сбежит от вас и сам доберется до цирка. Вам надо прийти в цирк и отыскать там принца. Цирк кочует по стране, периодически останавливаясь в трех местах – в Blackshire в апреле месяце, в Bootleg Bay в декабре, в Mire of the Damned в августе. Учтите, что пока вы не вернете принца в замок Ironfist, вас не пропустят вовнутрь и вы не сможете поговорить с советником.

Когда получите от Оракула в Free Haven задание уничтожить реактор корабля инопланетных захватчиков, вернитесь в замок и поговорите с принцем Николаем. Он сообщит вам, что для возвращения Арчибальда к жизни вам надо достать ему «третий глаз». Этот «третий глаз» находится в колодце рядом со стеной замка. Щелкните на колодце, и получите искомую вещь (до того как принц даст вам поручение найти «третий глаз», достать сей предмет из колодца вы не сможете).

Получив предмет, принц даст вам колокольчик. Поднимитесь на второй этаж замка и найдите в библиотеке окаменевшего Арчибальда. Примените колокольчик – и Арчибальд оживет. Он даст вам особый свиток с заклинанием. Не потеряйте его!

Подземелье Dragoons' Caverns

Достаточно несложное подземелье. Однако враги приличные (если ваш отряд не достиг еще 10-го уровня и в вашем арсенале нет сильных атакующих заклятий). К счастью, магией они не пользуются.

Ваша задача – обшарить все подземелье и в одном из сундуков найти флейту и письмо, которое подтверждает связь между драконами и Гильдией Теней. Вернитесь с этим письмом в ратушу в городе New Sorigal и получите награду.

В этом подземелье встретятся вам и мерзкие твари Slime. С ними ни в коем случае не вступайте в ближний бой – они имеют способность растворять некоторые предметы, оружие или доспехи ваших персонажей. Кроме того, против этих поганцев действует только магическое оружие и заклинания. Лучше всего подходят заклинания стихии Огня.

Продолжайте обследовать подземелье, и вы наткнетесь на пять сундуков. Тот, что стоит вторым слева – настоящий, и в нем лежит арфа, которую нужно отдать человеку в деревне у подножия горы, на которой стоит королевский замок. За это вас наградят.

Что же касается других сундуков, то прикосновение к ним телепортирует вас в другие места в подземелье.

Подземелье Temple of Baa

Любопытное подземелье, которое можно пройти даже отрядом 6–10 уровня, если проявить известную сноровку.

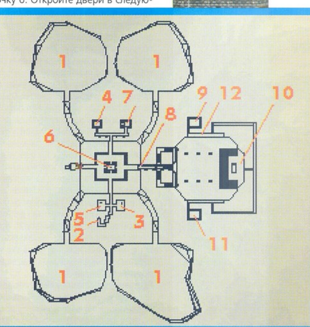
Посмотрите на рисунок.

Цифрой 1 обозначены комнаты, в которых вас поджидают пауки, скелеты и жрецы. Ваша задача – постепенно расправиться с ними, зачищая одну комнату за другой. Главное – вовремя смыться и восстановиться, после чего вернуться и всех добить. А добить нужно обязательно, иначе потом у вас могут возникнуть дополнительные трудности.

Далее идите в точку 2, обыщите статую и получите ключ. Он откроет дверь в комнату 3. Там в сундуке есть еще один ключ (учтите, что каждый раз, когда вы открываете сундук, поблизости появляется отряд клириков Баа и скелетов). Этот ключ открывает дверь в комнату 4. Там в сундуке есть ключ, который открывает дверь в комнату 5. В этой комнате в сундуке лежит очередной ключ.

Теперь идите к центру зала в точку 6. Откройте двери в следую-





ЛЮБИТЕ ЦИРК

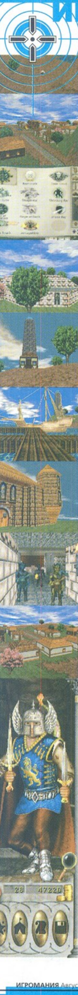
Цирк – весьма важная часть мира Энрот. Цирк не стоит на месте, а кочует по всей стране. Застать его можно всего в трех местах – в Blackshire с апреля по июль месяц, в Bootleg Bay с декабря по март, в Mire of the Damned с августа по ноябрь.

В цирке вы можете поучаствовать в состязаниях (есть вероятность заработать призы, которые сможете тут же в цирке обменять на золотые пирамидки). А эти пирамидки, в свою очередь, вы можете обменять в районе Dragonsands на базаре у купцов на оружие или доспехи, причем очень хорошие.

Однако тут есть свои хитрости. Во-первых, чтобы выиграть состязание в цирке, надо иметь высокие показатели у членов группы. Для этого примените заклинание Lloyd's Beacon, а потом – Town Portal, при помощи которого отряд перенесется, скажем, в город Sweet Water (там фонтан прибавит вам по 50 очков к показателям) или, еще лучше, перенеситесь в секретное подземелье – NWC (если вы уже побывали в нем и установили Lloyd's Beacon). Там при помощи белого куба нарастите показатели членов группы на 250 очков. Затем при помощи Lloyd's Beacon вернитесь в цирк и начинайте выигрывать. Так только выиграете призов в общей сложности на 30 очков, идите в большую палатку, и там получите золотую пирамидку (пирамидки вам выдают только по одной, так что придется вам побегать туда-сюда).

Далее навестите базар в Dragonsands и экипируйте своих ребят по полной программе.





щем порядке: северная, восточная, южная и западная. Внутри комнатки есть очередной сундук. В нем лежит ключ от комнаты 7. Но как только вы откроете сундук, на вас вновь навалятся скелеты, появившиеся неизвестно откуда. Когда закончите с ними, идите в комнату 7, и там в сундуке найдете ключ от сокровищницы.

Вот и настало время открыть дверь 8. Как только это сделаете, отойдите в сторону. Из открытой двери будет с завидным постоянством вылетать огненный шар. Обойдите его, прижимаясь к стенам (для этого вам придется пошлепать по воде в фонтанах). Далее поднимитесь по лестнице и зачистите еще один зал. Тут вам придется попотеть из-за обилия довольно сильных врагов (если ваш отряд не достиг еще высокого уровня). Когда всех перебьете, идите на возвышение. Там вы увидите каменный стол, а на нем гонг. Стоит вам обойти стол и пройти мимо гонга, как он зазвенит, и зал заполнит сотни полторы веселых скелетов.

Как выпутаться из создавшегося положения?

Первый способ: как только зазвенит гонг, бегите к стене рядом с ним и ощупайте ее (точка 10). Откроется потайная дверь, и вы сможете быстро пробежать по коридору, свернуть направо или налево (все равно) и выйти на балкон (точка 12), откуда сможете преспокойно расстрелять скелетов из луков.

Второй способ: развернуться и, лавируя между рядами скелетов (очень тонкое дело, получается нечасто), удрать из зала, после чего перебить их по частям, совершая набеги в зал.

Третий способ: заранее положить все имеющиеся деньги в банк в каком-нибудь городе, потом прийти в храм Баа, зайти в зал, и, после появления скелетов, героически пасть в бою с ними. Отряд «оживет» в городе New Sorpigal, откуда вы сможете вернуться и разобраться со скелетами.

В любом случае, покончив со скелетами, возьмите гонг (вы сможете потом его выгодно продать за 2 000 золотых одному гражданину в городе Free Haven), откройте потайную дверь позади каменного стола и идите в точку 12. Там ощупайте стену – и попадете в комнату 9. Вы найдете сундук, в котором лежит Chime of Garmony (отнесите его в New Sorpigal) и ключ от сокровищницы. Идите на другой балкон и откройте комнату 11. Там много денег. Кстати, обязательно щелкните мышкой на факелах на стенах в комнатах 9 и 11. Вас ждет приятный сюрприз.

Подземелье Shadow Guild Hideout

Это относительно небольшое подземелье. Ваши враги – воры разных мастей. При помощи кнопок на стенах вы будете открывать потайные проходы и продвигаться по подземелью. Не спешите, очищайте все комнаты от врагов. В конце концов вы найдете сундук, в котором будет ключ от запертой комнаты, расположенной недалеко от входа.

Откройте эту комнату, и вы найдете девушку Sharry. Ее надо отвести в город New Sorpigal (она автоматически присоединится к вашему отряду).

Подземелье Corlagan's Estate

В этом месте вас поджидает множество привидений, злых духов и другой летающей нечисти. Учтите, что прикосновение этих тварей может состарить членов вашего отряда, поэтому сражайтесь с ними на расстоянии магией и стрелами.

Ваша задача – не спеша продвигаться вперед, открывая все двери и заглядывая во все углы. Некоторые двери можно открыть, только нажав на кнопку на стене.

Потом вам придется спрыгнуть в отверстие в полу, чтобы попасть на нижний этаж. Желательно перед прыжком в колодец наложить на отряд заклятие Featherfall.

В конце концов вы встретитесь с Power Lich. Лучше всего расправиться с ним в ближнем бою, перейдя в походовой режим, т. к. он имеет повышенную сопротивляемость к большинству заклинаний. Когда закончите с ним, откройте сундук, в котором и лежит нужный вам кристалл (его надо отнести владыке Misty Islands в его замок).

Подземелье Snergle's Caverns

Перед тем, как идти сюда, обязательно пройдите подземелье Snergle's Iron Mines в районе Mire of the Dammned. Там вы получите ключ от комнаты самого Snergle. Кроме этого получите квест от пещерного гнома, который сидит в таверне возле замка Darkmoor.

Само же подземелье Snergle's Caverns очень простое – идите вперед и открывайте двери. Обратите внимание на золотоносные и алмазные жилы на стенах. Щелкните на них, и получите или некоторое количество денег, или обвал, который несколько подорвет здоровье вашего отряда.

Кроме золотоносных жил вам встретится и несколько куч кристаллов, покопавшись в которых, можно найти драгоценные камни, а их, в свою очередь, можно продать в городских магазинах.

Под самый конец вы наткнетесь на закрытую дверь. Пусть тот из ваших людей, у кого в рюкзаке есть ключ, полученный в подземелье Snergle's Iron Mines, откроет эту дверь. Сразу же вас окружит с двух сторон толпа гномов и начнется бой. Когда перебьете первые ряды, сможете поближе познакомиться с самим Snergle, который, надо заметить, не особо крут. Обыщите его труп, и получите топор, который надо отнести гному в таверну в районе Mire of the Dammned.

Чтобы выйти из подземелья, нажмите рычаг на троне. Откроется дверь. Идите дальше и щелкните на костях динозавра, замурованного в стене. Вас перенесет ко входу в подземелье.

РАЙОН MISTY ISLANDS

Переходы в другие районы

На корабле можно попасть в район Castle Ironfist по понедельникам, средам и пятницам.

На корабле можно попасть в район Silver Cove по понедельникам и четвергам.

На корабле можно попасть в восточную часть района Bootleg Bay по вторникам, четвергам и субботам.

Фонтаны

Тут есть четыре фонтана: один дает +20 ед. удачи на один день, второй дает +10 ед. Intelligence и Personality на один день, третий фонтан дает +5 ед. к сопротивляемости всем стихиям на один день, четвертый восстанавливает 10 очков маны.

В этом районе можно купить очень нужные заклинания Water Walking, Lloyd's Beacon, а также заклинание Lighting Bolt и некоторые другие.

Квесты

В ратуше вам велят найти доказательства плохих намерений Серебряных Шлемов, для чего придется наведаться в их подземелье (Silver Helm Outpost).

В замке местного лорда вам прикажут найти Hourglass of Time. Песочные часы лежат в Gherik's Forge в районе New Sorpigal. Но сначала вам нужен ключ, поэтому посетите Silver Helm Outpost. После выполнения этого квеста представитель этого лорда в совете Free Haven разрешит вам посетить Оракула.

Испейте воду из фонтана магии. Фонтан расположен в районе Bootleg Bay рядом с цирком. После того как получите квест, он заработает (до этого он не имел названия и ничего не давал). Выпив воды, вернитесь к владыке Mysty, и ваш Sorcerer станет Mage.

Чтобы найти артефакт в Corlagon Estate, идите в Mire of the Damned. После выполнения этого квеста ваш Mage станет Archmage.

Silver Helm Outpost

Ребята тут солидные, но отряд 14–15 уровня спокойно сладит с ними. С монахами сближайтесь и завязывайте рукопашную, перейдя в походовый режим боя. А с бойцами, наоборот, сражайтесь в режиме реального времени, старай-

тесь все время отступать, поливая их огнем из луков/арбалетов. В случае, если зажмут в угол, применяйте заклинание Lighting Bolt.

Одна из комнат закрыта; чтобы попасть в нее, вам надо нажать на кнопку на стене.

Главная ваша цель тут – найти письмо со списком врагов местных обитателей и ключ от лаборатории (он будет в одном сундуке с письмом). Письмо отнесите в ратушу и выполните квест. А ключ вам понадобится при поиске одного артефакта. Как получите его, загляните к местному лорду. Если у вас есть ключ, он вспомнит, что для отыскания его зеркала вам надо идти в подземелье Gharik's Forge в районе New Sorpigal.

В северо-восточном углу подземелья есть несколько комнат-темниц. В них никого не видно, но если вы зайдете внутрь одной из них, то с вами поговорит пленник. Он расскажет о потайном ходе. Выходите в коридор и идите на северо-восток, к тупику. Щелкните на стене, и откроется потайная дверь (пока не поговорите с пленником, дверь не откроется). Далее вам предстоит немного попрыгать, но в результате вы найдете девушку, которую надо отвести к советнику принца в Castle Ironfist. После этого паладин в вашем отряде станет крестоносцем.

РАЙОН BOOTLEG BAY

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Castle Ironfist за 5 дней (на юге).

Пешком можно пройти до Free Haven за 5 дней (на западе).

На корабле (с восточного причала) можно попасть в западную часть района Bootleg Bay за 150 монет по понедельникам и средам.

На корабле (с западного причала) можно попасть в район Castle Ironfist за 150 монет по вторникам и четвергам.

Фонтаны

Есть тут три фонтана, один дает +20 ед. силы на один день, другой фонтан – +2 ед. Personality (только один раз, зато навсегда), третий – +2 ед. Intellect (тоже только раз и навсегда).

Есть еще фонтан рядом с шатрами цирка. Он начнет работать только после того, как вы получите у лорда Misty квест выпить воды из фонтана магии.

Квесты

В храме рядом с тренировочным залом (шатром) вас попросят уничтожить кристалл в Temple of the Fist (храм есть в этом же районе, в западной части материка). После выполнения получите 3 000 золотых.

Temple of Tsantsa расположен на острове в северо-восточной части карты. Это храм людоедов. Ваша задача – всех перебить, при этом будьте осторожны с кобрами. Почти в самом начале подземелья внимательно обследуйте комнату на севере. Там есть потайная дверь, за которой припрятано золотишко.

Далее – аккуратнее с комнатой, которая как бы дрожит, когда на нее смотришь. Это ловушка, в которой вы будете все время получать ранения от яда. Просто быстро пробегите через нее.

В северной части подземелья есть алтарь с рычагом. Дерните за рычаг и вернитесь той дорогой, по которой пришли. Вы увидите три новых переключателя, к которым теперь есть доступ. Нажмите их все. Откроется доступ к центральному алтарю (посредине карты).

За алтарем есть маленькая темница, в которой находится Sherell Ivanaveh, которую вам надо доставить в город Free Haven. Ключ от темницы лежит в одном из сундуков в комнатах людоедов.

Учтите, что если вы еще раз навестите это подземелье, то может случится конфуз: Sherell Ivanaveh снова присоединится к вашему отряду. Особого вреда от нее не будет, однако избавиться от нее вы больше не сможете.

Temple of the Sun

Все подземелье состоит из одного большого зала и двух комнат. В зале полно монахов. Перебейте их по одному, не забывая вовремя отступать.

Далее идите на запад, и попадете в комнату к главному монаху. Уложите его, а в сундуке возьмите святую чашу. Она вам понадобится для выполнения квеста лорда из Castle Stone.

После получения от него квеста чашу отнесите в Temple Stone в районе Free Haven и вернитесь в Castle Stone. Ваш Priest станет High Priest.

Но вернемся в Temple of the Sun. Справа за алтарем в основном зале, если щелкнуть на стену, откроется потайная дверь, ведущая в сокровищницу. Но ее охраняет Minotaur King. Убить его очень сложно, кроме этого, он все время применяет против вас заклинание Finger of Death, а вблизи наносит сокрушительные удары своим топором. Справиться с ним, по сути, можно только одним способом – ваш маг, будучи Мастером Огня, должен применить заклинание Incinerate раз 5–8. Можно, правда, попробовать Dragon Breath на высоком уровне мастерства, но когда вы до этого уровня подниметесь, вам содержимое сокровищницы нужно уже не будет.

И напоследок – не поленитесь щелкнуть на факелах. Вы получите несколько свитков с заклинанием Sun Ray.

Temple of the Fist

Опять вам придется иметь дело с монахами. Имейте в виду – против разных монахов надо применять разные заклинания.

Ну а само подземелье простое. Все время идите вперед – и окажетесь в комнате с большим красным кристаллом. Убейте охрану и щелкните на кристалле. Теперь можно возвращаться в храм в Bootleg Bay для получения награды. Но перед тем, как покинуть храм, прихватите из одного сундука письмо. Далее подойдите к выходу из храма. Теперь снова спуститесь вниз по левой дорожке, загляните в два складских помещения. Во втором помещении щелкните на факел; откроется панель в стене, за которой будет переключатель. Он откроет комнату, которая расположена сразу справа от выхода.

Hall of the Fire Lord

Тут очень неприятное подземелье, потому как устроено оно очень запутанно, а ориентироваться достаточно сложно.

Сначала щелкните на лице на стене слева. Получите задание. Далее из сундука рядом возьмите кусок янтаря. Положите его одному из героев в вещмешок. Для чего нужен янтарь? В подземелье вы увидите каменные лица. Если щелкнуть на них, то вас перенесет в начало подземелья 9 ко входу). Но при этом у тех членов отряда, у которых нет янтаря в вещмешке, отнимут немного жизни. У кого есть янтарь – того перенесут безболезненно.

Далее идите в проход впереди (дверь слева от Fire Lord не открывается, это – «баг» игры). Вы свалитесь вниз и увидите под собой еще много проходов. Ваша задача – упасть в каждый из проходов и пройти его до конца, после чего щелкнуть на каменном лице на стене и перенестись в начало подземелья. Далее снова вперед, снова упасть вниз и т. д. Поскольку падать вы будете часто, советую применять заклинание Featherfall.

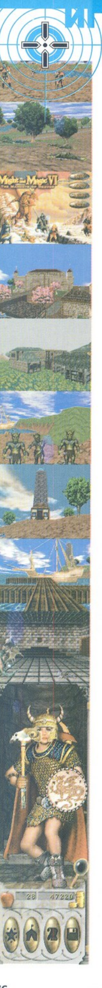
В конце концов в одной из комнат в сундуке вы найдете Crys-

ПОЛУЧЕНИЕ БЕСКОНЕЧНОГО ОПЫТА

После выполнения задания в Hall of Fire Lord идите к каменному лицу, расположившемуся около выхода этого донжона. У вас будет три темы для разговора с ним. Выбирайте «Quest», и герои получат десять тысяч единиц опытности. Щелкните на теме еще раз, чтобы получить следующую порцию. Повторять указанный порядок действий можно до бесконечности. Учтите, что если вы выйдете из беседы, то вы потеряете возможность снова выбрать «Quest» в качестве темы разговора.







tal Skull. Это как раз тот предмет, который может расколдовать (открыть) запертые двери.

Когда вы обойдете все подземелья и откроете все двери, вернитесь в начало и поговорите с Fire Lord. Вы исполнили его просьбу, и он вас наградит.

РАЙОН FREE HAVEN

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Frozen Highlands (на севере).

Пешком можно пройти до Blackshire (на западе).

Пешком можно пройти до Mire of the Damned (на юге).

Пешком можно пройти до Bootleg Bay (на востоке).

На корабле можно попасть в район Misty Islands по понедельникам и четвергам.

На корабле можно попасть в район Silver Cove по вторникам и четвергам.

На корабле можно попасть в район Castle Ironfist по средам.

На почтовых лошадях (из северной конюшни) можно доехать до Silver Cove по понедельникам и четвергам.

На почтовых лошадях (из северной конюшни) можно доехать до Castle Ironfist по вторникам и пятницам.

На почтовых лошадях (из северной конюшни) можно доехать до Darkmoor по средам и субботам.

На почтовых лошадях (из южной конюшни) можно доехать до Blackshire по понедельникам и четвергам.

На почтовых лошадях (из южной конюшни) можно доехать до Kriegspire по вторникам и пятницам.

На почтовых лошадях (из южной конюшни) можно доехать до White Cap по средам и субботам.

Фонтаны

Колодец в северо-восточной части способен дать +2 ед. Might навсегда три раза.

Круглый фонтан в центре города восстанавливает здоровье (+25 Hit Points)

На юго-востоке есть тот самый совет, который допускает вас к Оракулу.

Вход в Sewer находится в обычном доме напротив дверей Guild of Earth.

Еще один вход находится в доме у восточного пирса.

Есть и третий вход – в доме на северной окраине города.

К востоку от Guild of Earth есть дом, в котором живет человек, который купит у вас гонг, найденный вами в храме Баа (там, где много-много скелетов).

Чуть восточнее озерца в городе можно найти дом, в котором живет купец. Если его нанять, то получите существенное увеличение показателя Merchant.

Напротив банка есть дом, где живет повариха. Она будет готовить для отряда пищу (т. е. вам не придется пищу покупать). Однако это несколько накладно.

Ловушка

В северо-западной части карты есть колодец. Если попытаться попить из него, на вас нападут девять Fire Archers, опасных и сильных противников.

Важные заклинания: Town Portal, Loyd's Beacon, Heroism, Fly, Flame Blast, Incinerate, Inferno.

Квесты

Найти Mordred (даст человек в доме к северу от круглого фонтана). Когда принесете кинжал, купец даст вам 30 000 золотых, а кинжал оставит вам. Вот это жизнь!

Спасти женщину (даст человек в доме рядом с восточным пирсом) из рук людоедов (идите в район Bootleg Bay).

Найти череп Этрика Безумного (получите 7 500 золотых). Череп находится в подземелье в этом же районе.

После выполнения всех заданий, данных лордами королевства, вам будет мешать попасть к Оракулу один из представителей лордов. Идите в Castle Ironfist.

Лорд Osric в замке Temper согласится допустить вас к Оракулу после уничтожения Devil's Outpost в районе Kriegspire.

Лорд Озрик произведет рыцарей в Cavalier, но для этого вам надо заглянуть в таверну на западе района Free Haven и поговорить там с отставным рыцарем.

Чтобы кавалеры стали чемпионами, надо победить Warlord на северо-западе района Icewind Pass.

Dragoons' Keep

Тут мощные противники, но, если действовать не спеша и осторожно, отряд 17–18-го уровня справится. Я проходил на уровне 21. Применяйте против них Mass Distortion и Flying Fist. Магии у врагов нет, а вот бьют очень неплохо.

Кинжал Mordred находится в Dragoons' Keep (пещера южнее Free Haven). Это очень мощное оружие для мага, так что лучше не теряйте его!

Tomb of Ethric the Mad

Расположен к востоку от города.

Основное население – скелеты разного вида, теперь они вам не ровня. Но в глубине подземелья вас ждет встреча с личами (Liches). Это враги опасные, особенно Power Liches. Не прите в лоб, атакуйте вылазками, стараясь каждый раз добить врага, иначе он восстановится! Личи всегда остаются в комнатах, так что действуйте так: вбежали, привлекли внимание – и сразу уносите ноги. Потом переходите на пошаговый режим и добивайте клиента, увязавшегося за вами.

Ваша цель – один из Power Liches, после его смерти щелкните на трупе и получите череп Этрика. Отнесите его в город.

Temple of The Moon

Тут вас ждут друиды разных мастей, несколько медуз и много змей. Опять-таки, если действовать не спеша и с умом, справиться с ними достаточно легко. Применяйте магию Огня или Воды.

Чтобы открыть большую дверь, вам придется выполнить кое-какую задачу. Для этого сначала очистите от врагов боковые комнаты. В них есть алтари. Вам надо коснуться этих алтарей в следующем порядке:

Altar of Life, Altar of Accuracy, Altar of Might, Altar of Endurance, Altar of Speed, Altar of Luck.

Далее идите к двери и откройте ее. Попадете в большой зал. Добейте всех врагов.

В этом подземелье вам попадутся яйца кобры. Отнесите их мужику в New Sorpigal, он их купит (по 300 золотых за штуку).

В последней комнате вы найдете Altar of the Moon. Вам нужно помолиться (щелкнуть мышкой на алтаре) в полночь, 15-го числа любого месяца. В результате сей операции Grand Druids станут Arch Druids.

Free Haven Sewers

Сначала пройдите подземелье Shadow Guild в районе Frozen Highlands.

Спуститесь в канализацию из дома Sergio Carrington. Заверните за угол, там увидите канализационную решетку. Обыщите ее – получите деньги и ключ. Этим ключом открывается дверь в северном конце канализации.

Далее пробегитесь и перебейте всех врагов.

В самой западной части канализации есть спальня, в которой, помимо кровати, стоят еще несколько сундуков. Если вы уже поговорили с Lord Anthony Stone в Castle Stone, он дал вам задание захватить принца воров и вы прошли подземелье Shadow Guild, то, щелкнув на кровати, вы автоматически поймаете принца. Вам останется только вернуть его лорду Стоуну, вернувшись в Castle Stone.

Oracle of Enroth

Собственно, это даже не подземелье. Ваша задача – просто поговорить с Оракулом, для чего надо щелкнуть мышью на панели управления в самом начале (включится энергопитание). Далее идите в зал управления. Там снова щелкните на панель управления, спуститесь в открывшийся проход. В новом помещении вы найдете черный экран. Это и есть Оракул.

При первой вашей встрече с Оракулом он пошлет вас найти че-

тыре кристалла памяти. Они расположены в Supreme Temple of Baa, Castle Kriegspire (однако тут в игре очередной «баг», и искать кристалл вам придется в Castle Alamos), Castle Darkmoor и Castle Alamos.

Как найдете кристаллы, поместите их на алтари (на какой алтарь какой кристалл пойдет – безразлично). Далее снова поговорите с Оракулом.

Тот скажет вам, что для спасения всего прогрессивного Энрота надо разжиться бластерами. Чтобы их заполучить, вам сначала придется заглянуть в Tomb of VARN в районе Dragonsand и найти Control Cube. Далее снова навестите Оракула, и тот даст вам допуск в Control Center (чтобы туда попасть, щелкните на экране Оракула и выберите для разговора тему Control Center).

Оракул предупредит вас, что охрана центра управления ему не подчиняется. Далее он скажет вам, что остановить инопланетян-демонов можно, если уничтожить реактор их космического корабля. Но взрыв, который неизбежно последует за этим, способен уничтожить всю планету. Вам надо найти способ как-то локализовать взрыв. Единственный, кто вам может помочь, это Арчибальд, брат короля Роланда. Идите в замок Ironfist и поговорите там с принцем Николаем.

Control Center

Почти в самом начале подземелья щелкните на экране – и получите сообщение и способность владеть бластерами (Blaster Skill).

Далее пройдитесь по подземелью. Вам будут мешать очень сильные и неприятные противники – роботы-терминаторы. Но если будете действовать терпеливо, то сможете обойти все подземелье. В этом случае вы получите не только слабенькие бластеры-пистолеты, но и мощные бластеры-ружья, которые в режиме боя в реальном времени стреляют короткими очередями по три выстрела. Учтите, что бластеры (пистолеты и ружья) способны поражать всех врагов в игре (т. е, от них ни у кого нет защиты).

В одном сундуке будет свиток, объявляющий вас Super Goobers (это считается наградой, и за это вы получите дополнительные очки при подсчете общей оценки по окончанию игры).

РАЙОН MIRE OF THE DAMNED

Переходы на другие уровни

Пешком можно пройти до Free Haven.

Пешком можно пройти до Castle Ironfist.

Пешком можно пройти до Dragonsands.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по понедельникам и пятницам.

Врагов тут много на открытой местности. Особенно берегитесь гарпий (старух с крыльями). Некоторые из них могут старить ваших героев.

Фонтаны

Есть фонтан, прибавляющий каждому герою 2 ед. Endurance навсегда.

Квесты

В Castle Darkmoor (в этом же районе) следует найти и уничтожить Book of Liches. Даст человек в деревне рядом с замком.

Убить Snergle в Snergle's Caverns и принести его топор Avinril Smythers в таверну Haunt Tavern в деревне у замка. Учтите, что сначала вам надо посетить подземелье Snergle's Iron Mines.

Snergle's Iron Mines

У самого входа есть два бассейна, восстанавливающие здоровье и магию. Противниками вашими будут Slimes (против которых действует только магия и магическое оружие) и Devils (с которыми придется несколько напрячься).

Идите на восток, и там увидите дверь. Чтобы открыть ее, требуется большой показатель ума. За дверью – библиотека, в которой на полках полно интересных книг. Впрочем, в сундуках тоже есть чем поживиться.

В одном из сундуков здесь (или чуть дальше) вы найдете Cell Key. Он вам понадобится.

Этим ключом вы сможете открыть камеру, в которой томится гном. Он даст вам Key to Snergle's Chambers, нужный для прохождения подземелья Snergle's Caverns.

Dragon's Lair

Тут все просто. Одна комната и один дракон. А забить его – проще пареной репы. Вам нужно быстро подбежать и встать под брюхом дракона так, чтобы в верхней части экрана были видны одни только его ноги. Теперь переходите в пошаговый режим и бейте эти ноги. При этом дракон никак не сможет вас ранить своим дыханием. Убив дракона, возьмите его коготь и идите в Castle Ironfist. Так вы выполните еще один квест.

Castle Darkmoor

Я ненавижу эти глаза. Ей-богу!

Дело в том, что иногда происходит дурацкая ситуация: они (глаза) засекают вас через закрытые двери и начинают атаковать. Вот гады! А тут есть еще и личи, встречи с которыми вдвойне неприятны.

Для того чтобы открыть некоторые двери, вам надо будет дождаться, пока кубы, лежащие на столах, окрасятся в красный цвет, и щелкнуть на них мышкой.

В одной из комнат вас ждет приятный сюрприз – сотня глаз, которые надо уничтожить. Работенка еще та...

В одной из комнат вы увидите углубление посередине и несколько квадратов. Если вы наступите на квадрат, то вызовете лича (их количество бесконечно, можете попробовать таким образом поднять себе опыт).

В конце концов вы найдете комнату с кубом, который станет красным, когда вы всех в этой комнате уложите. Под кубом надпись, гласящая «The fires of the dead shall burn forever». На западе в нише лежит Memory Crystal Delta, который вам надо потом отнести Оракулу в Free Haven.

Когда куб в этой комнате станет красным, щелкните на нем, и перенесетесь в комнату. Там есть три саркофага. Но если вы их откроете, то ваша репутация немного понизится. А на возвышении стоит Book of Liches. Щелкните на нее – и задание выполнено, можно возвращаться в деревню за наградой.

РАЙОН FROZEN HIGHLANDS

Переход в другие районы

Пешком можно пройти до Silver Cove на востоке.

Пешком можно пройти до Free Haven на юге.

Пешком можно пройти до Kriegspire на западе.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по понедельникам и четвергам.

Ловушки

Фонтан рядом с замком вызывает кучку Fire Archers.

Еще один фонтан, делающий то же самое, находится в городе (северо-запад карты).

Фонтаны

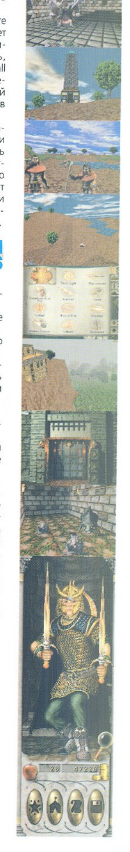
Первый фонтан дает +10 уровней опытности на день, второй дает +20 ед. Might на день, третий дает – +5 ед. Might навсегда (только один раз) и убивает отпившего из него (потом его можно воскресить), четвертый – +5 ед. Endurance навсегда (только один раз) и убивает выпившего (потом его можно воскесить), пятый – +20 ед. Speed и Accuracy на один день и шестой – +20 ед. AC на день.

Квесты

Дает Anthony Stone (юго-восточная часть карты, за грядой скал).

Нанять Stonecutter и Carpenter (их можно найти в Free Haven), привести их в Temple Stone в Free Haven. Они подчинят храм, после чего вам надлежит вернуться к Anthony Stone в Castle Stone. Он сделает из вашего Cleric'а настоящего Priest.

Захватить принца воров и привести его к Anthony Stone в Castle Stone. По идее, принц должен быть в Shadow Guild, но, когда вы пройдете это подземелье, то узнаете,





что он сбежал в Free Haven, где затаился в канализации. Идите туда. Поймайте преступника и приведите его в Castle Stone. Тогда лорд поддержит ваше желание посетить Оракула в Free Haven.

Добудьте Sacred Chalice из храма в Bootleg Bay (храм называется Temple of Fist), доставьте чашу в Temple Stone в Free Haven, потом вернитесь к Lord Stone в Castle Stone. Тогда ваш Priest станет High Priest.

Дает Eric von Stromgard (северо-восточная часть карты).

Прекратите вечную зиму и вернитесь к Lord Stromgald в Castle Stromgald. Для выполнения задания навестите Hermit's Hut в районе Kriegspire. После этого лорд Stromgald поддержит вас в Совете в Free Haven.

Добудьте ключи от драконьей башни в Icewind Keep к югу от White Cap и принесите ключи Lord Stromgald в Castle Stromgald. После этого Archer станет Battle Mage.

При помощи найденных ключей включите все драконьи башни в Энроте и вернитесь к Lord Stromgald в Castle Stromgald. Всего башен шесть в следующих городах: White Cap (район Frozen Wastes), Silver Cove, Free Haven, Misty Islands, New Sorpigal и Kriegspire. Сначала щелкните на замочной скважине в основании башни, потом щелкайте на большой кнопке. Она станет красной – башня включена. Лорд сделает за это из вашего Battle Mage еще более крутого Warrior Mage.

Icewind Keep

Тут все просто. Сначала через дырку в воротах перебейте врагов за закрытой дверью прямо впереди, потом загляните в два боковых коридора и там нажмите рычаги. Кроме этого, в одной из комнат вы найдете записку, которая говорит, что из тронного зала ведет потайной ход. Вернитесь к двери, за которой стояли враги. Она открылась. Идите дальше. Там еще одна дверь, которая тоже открыта (если вы нажали оба рычага в боковых комнатках).

Вы попадете в тронный зал. Перебейте всех и осмотрите маленький трон. В подлокотнике его есть рычаг. Дерните за него и идите в открывшийся проход. Там в одном из сундуков и лежит цель ваших поисков – связка ключей от драконьих башен. Идите в Castle Stromgald.

Shadow Guild

Тут просто всех перебейте и в одном из сундуков найдите записку, говорящую, что принц воров сбежал в Free Haven. Имейте в виду, что для открывания двери вам надо просто пройти в нее (не щелкая мышкой).

Не заходите в самую северную комнату. Это ловушка, там нет ничего ценного. Еще одна ловушка – пол перед вами откроется, и вы увидите яму с кольями на дне. Нажмите на кнопку на краю ямы, и откроется новый проход в комнате рядом.

РАЙОН SILVER COVE

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Frozen Highlands на западе.

На корабле (из города) можно попасть в район Misty Islands по понедельникам, четвергам, субботам.

На корабле (из города) можно попасть в район Free Haven по вторникам, пятницам.

На корабле (из города) можно попасть в район Eel Infested Waters (северный остров) по средам.

На корабле (с острова) можно попасть в район Eel Infested Waters (южный остров) по четвергам.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по понедельникам и пятницам.

Фонтаны

Первый фонтан дает +20 ед. Intellect и Personality на день.

Второй фонтан восстнавливает 25 очков магии.

Третий фонтан дает +2 ед. Accuracy навсегда.

Четвертый фонтан дает +2 ед. Speed навсегда.

Есть и плохой фонтан, который делает выпившего из него безумным (Insane), он расположен на северо-востоке карты, на острове.

Квесты

Дает Eleanor Vanderbilt (рядом с замков у юго-восточного угла города).

Уничтожить алтарь в подземелье Monolith к западу от Silver Cove и вернуться к Eleanor Vanderbilt.

Дает Loretta Fleise (в замке на юго-востоке).

Договориться с владельцами конюшен по всему королевству о новой ценовой политике. Конюшен всего девять, расположены они в городах Silver Cove, Darkmoor (в районе Mire of the Damned), Kriegspire, Blackshire, Castle Ironfist, New Sorpigal, White Cap (в районе Frozen Highlands) и в Free Haven (тут сразу две конюшни). Посетите все конюшни и поговорите с владельцами. Они согласятся на новые условия. А Lady Fleise будет поддерживать вас в Совете в Free Haven.

Навестите Altar of the Sun в круге камней к северу от Silver Cove в определенные дни (Equinox или Solstice). Этих дней четыре: 20 марта, 21 июня, 23 сентября и 21 декабря. Ваш Druid станет Grand Druid.

Навестите алтарь Луны в Temple of the Moon в полночь (храм находится в районе Free Haven).

Monolith

В этом подземелье вам надо щелкать на всех деревьях, что даст вам золото и откроет двери. Об этом вы узнаете из записки, которую найдете рядом с началом подземелья. Правда, в одном случае вам придется щелкнуть и на колонне (в комнате как раз будет их несколько). Это откроет очередную дверь.

В конце концов вы найдете искомый алтарь. Щелкните на нем, и все клирики и друиды в отряде получат +5 ед. Personality навсегда.

Warlord's Fortress

Тут вся загвоздка – как пройти чуть дальше входа, дверей-то не видно. Воспользуйтесь потайной дверью, которая расположена на правой стене, примерно в 2/3 пути вниз по лестнице. Есть и еще одна потайная дверь – на третьей лестнице (если у вас есть возможность применить заклинание Wizard Eye на уровне «мастер», эта лестница будет светиться синим цветом).

Пройдя дальше по потайным проходам, вы сможете найти в одной из комнат два ключа – Warlord's Key и Storage Key.

Ключом Warlord's Key откройте еще одну комнату, и найдете нужные вам бумаги, с которыми надо вернуться к лорду в Castle Temper.

Но не спешите – пройдите все подземелье, и в шкафу в казармах вы найдете еще один Storage Key. Теперь у вас есть два таких ключа, и вы сможете открыть большие ворота рядом с лестницей.

Silver Helm Stronghold

Вам надо сначала пройти Silver Helm Outpost в районе Misty Islands и спасти там Melody Silver.

А в этом подземелье вы встретите призрак, который поможет вам, если вы уже спасли Melody Silver. Он расскажет вам об анке (Anhk, предмет такой) и откроет новый район.

Там всех перебейте, и на трупе местного начальника Gerrard Blackames вы и найдете этот анк.

Идите к Loretta Fleise (в Silver Cove), она вас пошлет к Anthony Stone (в Castle Stone в районе Frozen Highlands). Там вы и получите награду.

РАЙОН BLACKSHIRE

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Free Haven на востоке.

Пешком можно пройти до Kriegspire на севере.

Пешком можно пройти до Paradise Valley на востоке.

Пешком можно пройти до Dragonsands на юге.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по вторникам и пятницам.

Фонтаны

Первый фонтан дает +50 ед. Luck на день.

Второй фонтан дает +30 ед. Magic Resistance на день и превращает испившего из него в камень.

Третий фонтан дает +5 ед. Magic Resistance навсегда, и отпивший из него заболевает.

Четвертый фонтан восстанавливает 50 очков магии.

Пятый фонтан дает +5 ед. Intellect и Personality навсегда, и отпивший из него заболевает.

Квесты

Дает Joanne Cravitz (в доме в городе).

Освободить Emmanual из Temple of the Snake (он тут же, в этом районе).

Дает Maria Trepan (в доме в городе).

Уничтожить алтарь в Lair of the Wolf.

Lair of the Wolf

В северо-западном углу второй пещеры-ответвления вы найдете призрак паладина. Он скажет вам о жемчужине, с помощью которой можно разбить алтарь. Он же даст вам еще один квест – убить главного волка-оборотня и забрать у него другую жемчужину (Pearl of Putrescence). А ту жемчужину, которой вы уничтожите алтарь (Pearl of Purity), надо отнести в замок Ironfist. Эту последнюю жемчужину вы найдете, если в упор подойдете к северо-западному углу пещеру. Берите ее и идите к алтарю волка. Щелкните на нем, и можете идти в город за наградой.

Второй квест, данный призраком, выполнять не спешите – оборотней будет много, они вас закопают. Действуйте постепенно. Имейте в виду, что часть оборотней будет постоянно восстанавливаться. Так что очистить подземелье полностью вам не удастся. Используйте Lloyd's Beacon и Town Portal, чтобы быстро восстанавливаться в городе и снова переноситься в логово волка.

Когда убьете главного оборотня и получите от него еще жемчужину (Pearl of Putrescence), отнесите ее призраку паладина.

Shield of Lord Kilburn – находится немного на юго-восток от города, охраняется толпой врагов. Отнесите его в Castle Ironfist советнику принца.

Temple of the Snake

Будьте осторожны, не убейте крестьян – это сильно понизит вашу репутацию!

Пройдя немного вперед, вы окажетесь в проходе, где мимо вас будет все время пролетать Ice Bolt. Посредине этого прохода есть большая комната, в которой затаился золотой дракон. Подойдите к краю комнаты и выманите зверюгу. Потом отступите в проход и встаньте так, чтобы Ice Bolt пролетал мимо (прижмитесь к стене или встаньте в дверном проеме маленькой боковой комнатки). При этом вы должны видеть часть дракона (например, нижние лапы). Получается смешная картина – дракон своим дыханием достать вас не может (мешает низкий потолок прохода), а вы его стрелами потихонечку достаете. Процесс долгий, зато безболезненный. Убив дракона, спрыгните в его комнату и там нажмите кнопку на стене: откроется проход.

Далее очистите все подземелье. В одном из залов вы увидите клетку, в которой сидит пленник (вы его не видите, просто щелкните на клетку). Этот пленник и есть Emmanual Cravitz. Отведите его в город.

РАЙОН KRIEGSPIRE

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Frozen Highlands на востоке.

Пешком можно пройти до Blackshire на юге.

Пешком можно пройти до Sweet Water на западе.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по средам и субботам.

Фонтаны

Первый фонтан дает +30 уровней на день.

Второй фонтан переносит вас в Castle Kriegspire.

Третий фонтан дает +5 ед. Endurance и сжигает (Eradicate) вас.

Самый классный фонтан, который вам еще пригодится, обменивает 5 000 золотых монет на 5 000 очков опыта (расположен в городе).

Пятый фонтан дает +5 ед. сопротивления стихиям навсегда и убивает вас.

Шестой фонтан дает +40 ед. AC на один день.

Отшельник на горе

Он прекратит вечную зиму, если вы получили соответствующий квест.

Квесты в данном районе

Дает Emil Lime (в городке).

Найти Jewelled Egg в Castle Kriegspire.

КВЕСТ С ФИГУРКАМИ ЖИВОТНЫХ

Зайдите в дом в городке Blackshire, он находится на востоке от центрального фонтана. Взяв задание у старого мага, забирайте из сундука рядом с домом пять фигурок. Их надо расставить по пьедесталам в пяти различных регионах. Лучше всего искать в полете, низко планируя над землей. Пусть найденный пьедестал потрогает персонаж, таскающий фигурки.

Перечисляю места:

1) Bootleg Bay – пьедестал на северо-западном острове,

2) Mire of the Damned – на юго-востоке болот,

3) Dragonsands – в центре палаточного городка,

4) Kriegspire – в северо-западном углу,

5) Sweetwater – далеко на севере, в поле.

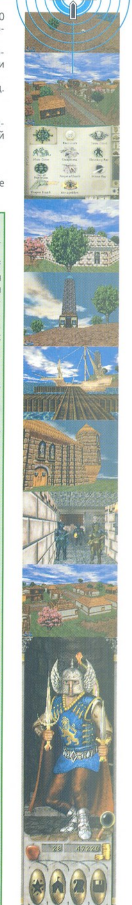
За оказанные услуги получите у колдуна ценную награду – артефакт Percival, обладающий повышенной скорострельностью и взрывающимися стрелами. Лучшее стрелковое оружие во всей игре.

Сам квест необязателен для продвижения по сюжетной линии.

КАК ДОБЫТЬ РОГ

Этот рог показывает количество жизни врага.

В храме Змеи (Temple of Snake) убейте золотого дракона и прыгните вниз, в охраняемую им комнату. Надавив на кнопку и открыв проход, перебейте медуз, находящихся в трех помещениях. Осторожно, герои столкнутся с превосходящими силами противника, однако, если выманят медуз и разделаются с ними поодиночке, то особых трудностей у них не возникнет. Потыкайтесь в стену рядом с юго-восточным углом комнаты, где было много монстров (крайнее северо-восточное помещение). Откроется узенький проход; следуйте по нему и встречайте ранее невиданного врага Q, который чисто внешне похож на монаха (на самом деле Q – персонаж фантастического сериала Star Trek, подобие Лориена (Самого Первого) из «Вавилона-5»). Дерется дубинкой, часто пускает Finger of Death и, что самое неприятное, поразительно живуч. Единственная слабость Q заключается в его медлительности. Атакуйте его врукопашную, быстро нанося удары, и, стоя вплотную (так не промахнетесь), применяйте боевую магию. Есть и еще один вариант – встать так, чтобы Q до половины скрывал угол стены (он никогда не выходит из своей ниши). Тогда его заклинания будут отражаться выступом стены и до вас не дойдут. Ваша магия, правда, тоже до него не дойдет, зато часть стрел долетит, а если вы подойдете к углу стены поближе, то сможете бить Q всеми членами группы (ручным оружием). После преждевременной кончины врага обыщите его тело, дабы найти Horn of Ros. Предмет представляет собой рог дракона, позволяющий точно, в цифрах, определить количество здоровья у любых существ. В первом сундуке лежат три книжки с уже известными вам заклинаниями, а вот содержимое второго занятнее – пять посохов, содержащих мощную магию.



MIGHT &



Devil's Outpost

Заходим и убиваем всех без проблем. Возьмите у одного из убитых дьяволов бумаги и отнесите их лорду Osric.

Superior Temple of Baa

Вы сможете попасть сюда, только имея специальный плащ. А плащ даст советник принца в Castle Ironfist, когда вам надо будет выполнить определенный квест (добыть лекарство для представителя советника в городе Free Haven).

В этом подземелье полно способных к магии врагов, так что крепитесь заранее.

У одного из убитых вы найдете High Cleric's Key. Пройдя дальше, вы увидите сундук на столе. Он закрыт, но когда вы на него щелкнете, на вас нападет очередная группа врагов.

Через некоторое время вы окажетесь в комнате, где на стене есть барельефы (Baa Heads). Их четыре, и они пронумерованы. Нажмите 1–2–3–4, и они сработают.

Пройдите дальше. Увидите закрытый сундук. Еще чуть дальше в одной из комнат у убитого врага будет High Sorcerer's Key. Теперь вернитесь к запертому сундуку и при помощи High Sorcerer's Key и High Priest's Key откройте него. В нем лежит записка с инструкцией для Slicker Silvertongue, она-то вам и нужна. Идите в Free Haven.

Но перед этим пройдите все подземелье до конца. Вам попадется коридор, в котором в вас все время будут стрелять заклинаниями Spark и Fireball. Обязательно пройдите его, потому что под самый конец вы обнаружите Head of Baa на стене. Если вы прошли коридор (это, оказывается, был тест), то голова даст вам 50 000 очков опыта. Не помешает, однако учтите – ваша репутация существенно понизится!

Castle Kriegspire

Тут минотавры, ребята – серьезнее некуда. Действуйте предельно аккуратно и налегайте на магию Огня.

Кроме минотавров, обратите внимание на дрейков, маленьких драконов. Иногда почему-то не получается попасть по ним, в этом случае немного поверните отряд, должно помочь.

Кстати, в одном месте вам предложат купить тайну этого подземелья за смехотворную сумму – 50 000. Не соглашайтесь – это подвох. Вас просто перенесет на второй этаж к колонне, в которой есть кнопка. Вы и сами ее найдете.

В другом месте вы увидите «Curator of Kriegspire». Тот предложит вам излечить группу за 10 000 золотых. Учтите, что это подорвет вашу репутацию.

В одном из сундуков вы найдете Jewelled Egg. Но не расслабляйтесь, вам еще кое-что надо.

Например, в одной из пустых (на первый взгляд) клеток будет дневник короля Роланда.

Но самое важное – Memory Crystal Epsilon. Этот кристалл висит в одной из комнат, вам он нужен для восстановления памяти Оракула в Free Haven (по идее, вы должны были найти Crystal Epsilon в Castle Alamos, а тут должен был быть Crystal Beta, но накладочка вышла – «баг» в игре).

Agar's Laboratory

Тут все достаточно просто. Никаких квестов нет, главное – всех перебить. И самого Агара впридачу.

Только будьте осторожны, тут полно глаз! Кроме этого, в комнате с Агаром есть сундуки, которые убивают любого, кто попробует их открыть.

Cave of the Dragon Rider

Интересное место, сокровищ тут вроде мало, зато на самих чудовищах (на трупах, конечно) можно найти много хорошего.

В одной из комнат есть три сундука, в одном из которых лежит дневник Rider'а, излагающий его коварные планы.

РАЙОН EEL INFESTED WATERS

Переход в другие районы

На корабле (на севере) можно попасть в район Silver Cove по понедельникам.

На корабле (на юге) можно попасть в район North Island по субботам.

Меч в камне

Тут в камне есть отличный меч Excalibur. Извлечь его можно, имея показатель силы 200. Наверните разными заклинаниями себе этот показатель и вытаскивайте меч.

Фонтаны

Первый фонтан дает +20 ед. сопротивления магии на день.

Второй фонтан дает +20 ед. сопротивления стихиям на день.

Castle Alamos

Когда начнете вычищать подземелье, будете находить надписи на деревьях. Их надо совместить – и получите пароль.

Я скажу вам только решение, любители головоломок могут его не читать.

Итак, пароль – «JBARD».

Еще в сундуках вы найдете письмо от Archibald к Gharik о кристалле (имеется в виду кристалл памяти Оракула), Teleporter Key и Treasure Room Key. При помощи Treasure Room Key вы откроете комнату, в которой есть несколько сундуков. Сокровища в них, судя по всему, генерируются случайным образом, но проверить их стоит.

Далее пройдите в еще одну дверь, назвав пароль «JBARD». Там вы найдете Memory Crystal Beta (хотя тут должен быть Memory Crystal Epsilon, но он лежит в Castle Kriegspire).

Далее откройте дверь Teleporter Key, и увидите телепортатор и сундук. Вступите на телепортатор, и вас перенесет к конюшне в Silver Cove.

РАЙОН DRAGONSANDS

Переход в другие районы

Пешком можно пройти до Blackshire на севере.

Пешком можно пройти до Hermit's Isle на западе.

Пешком можно пройти до Mire of the Damned на востоке.

Базар «уцененных» товаров

В этом районе есть базар, где вы сможете обменять золотые пирамидки (заработанные в цирке) на оружие и снаряжение (отменного качества). Настоятельно рекомендую вам заняться этим.

Фонтаны

Первый фонтан восстанавливает 50 хит-пойнтов.

Второй фонтан дает +10 ед. сопротивляемости всем стихиям навсегда и испепеляет (Eradicates) испившего из него.

Третий фонтан дает +10 ед. всем показателям навсегда и испепеляет (Eradicates) испившего из него.

Есть два сундука (восточнее пирамиды), их охраняют 4 Fire Lizards, 4 Lightning Lizards, 5 Wyrms, 4 Giant Wyrms, 1 Great Wyrm, 7 Red Dragons, 15 Blue Dragons и 13 Gold Dragons. В этих сундуках лежат артефакты Morgan и Aphrodite.

Tomb of VARN

Вам надо найти рукописи с кодами, после чего сможете найти Control Cube, который нужен для завершения игры.

Немного отойдя от входа, повернитесь лицом к парадной красной двери внутри подземелья и идите налево. Там в сундуке вы найдете рукопись с кодом для капитана и череп, который будет частично защищать отряд от радиации.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗАМОК АЛАМОС

Примените заклятье Lloyd's Beacon и попробуйте вызвать телепорт из *непомеченной* площадки. Звучит глупо, зато результат очень интересен. Отряд перенесется внутрь замка Alamos и окажется около входной двери. Теперь выходите, чтобы побродить по региону Eel Infested Waters. Впрочем, для сильной группы есть резон очистить замок от врагов и конфисковать кристалл памяти.

MAGIC VI

Потом ищите остальные рукописи. Процесс это медленный, но вполне вам по силам. Кстати, обратите внимание на коды. Вот они:

Captain – krik,
Navigator – ulus,
Communication Officer – aruhu,
Engineer – yttocs,
Fisrst Mate – kcops,
Doctor – yoccm.

Если прочитать надписи с конца, то получите имена главных героев телесериала Star Trek.

Когда найдете все свитки, идите в большое помещение с треугольными фонтанами. Пройдите по всем фонтанам так, чтобы последним стал Well of Varn. Далее вы сможете подняться на лифте, и получите Control Cube.

РАЙОН HERMIT'S ISLAND

Переход в другие районы

Пешком можно пройти до Paraside Valley на севере.

Пешком можно пройти до Dragonsands на востоке.

Фонтаны

Фонтан, который излечивает неестественное старение (как раз то, что нужно).

Supreme Temple of Baa

От входа идите в западный проход, за углом увидите цилиндрический объект. Щелкните на него и получите телепортатор, переносящий вас в потайную комнату в канализацию в Free Haven. Телепортер начнет работать только после того, как вы включите его в Supreme Temple of Baa.

В одной комнате вы найдете три алтаря – Altar of Pain, Altar of Earth и Altar of Fire. Щелкните на каждом из них. Это немного испортит здоровье вашим героям, но позволит помолиться немного потом у других алтарей. Это алтари: Shrine of Air, Shrine of Earth, Shrine of Water и Shrine of Fire. Каждый повышает вашу сопротивляемость данной стихии навсегда на 10 единиц. Действуют алтари один раз.

В конце концов вы доберетесь до алтаря, на котором лежит Memory Crystal Alpha. Несите его Оракулу в Free Haven.

РАЙОН PARADISE VALLEY

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Sweet Water на севере.

Пешком можно пройти до Hermit's Isle на юге.

Пешком можно пройти до Blackshire на востоке.

Сундуки

В первом сундуке лежит артефакт Percival (на западе).

Во втором сундуке лежит артефакт Odin (на востоке).

Фонтаны

Тут есть очень нужный фонтан, который восстанавливает 100 очков магии и 100 очков жизни (юго-восточный угол). Ставьте Lloyd's Beacon.

РАЙОН SWEET WATER

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Paraside Valley на юге.

Пешком можно пройти до Kriegspire на востоке.

Фонтаны

Фонтан дает вашим парням +50 ед. ко всем показателям на день

The Hive

Ну вот, последняя разборка. Тут все просто – ружья-бластеры наготове, сражения в реальном времени (тогда ружья стреляют очередями по три выстрела).

Проблемы – вам не дадут пользоваться телепортирующими заклинаниями. Так что наберите снадобий, восстанавливающих магию и здоровье.

Вторая проблема – вы будете получать сообщения от Flush System. Когда появится «Flush is in Progress», все в отряде получат ранения, если не стоят на синих квадратах (если навести на квадраты курсор, то появится надпись «Protected»).

Еще вам надо найти Hive Sanctum Key, иначе не доберетесь до реактора.

Что до населения, то просто убейте всех, потом расстреляйте реактор (бластерами или даже луками, но в последнем случае вы не будете получать сообщений о нанесенном механизму вреде).

После «смерти» реактора все защитные заклинания, наложенные вами на отряд, развеются, и вас со всех сторон окружат демоны и их королева. Уложите их всех и бегите на выход (там, откуда появилась королева).

Если у одного из ваших персонажей среди вещей есть данный Арчибальдом свиток с заклинанием, все окончится хорошо – корабль инопланетян взорвется с ними впридачу (хотя вы и так всех перебили), а заклинание из свитка удержит силу взрыва.

Есть и другой вариант окончания игры – уничтожение реактора в подземелье без подаренного Арчибальдом свитка (можете его вообще не брать или просто выбросить). Кстати, плохая концовка произойдет и в том случае, если демоны убьют вас после уничтожения реактора.

ВЫ ПОБЕДИЛИ!

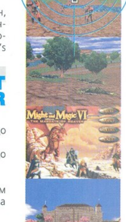
ЗАГАДКА ОБЕЛИСКОВ

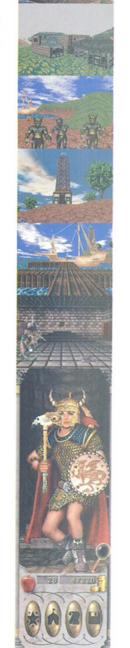
Наиболее необычный, таинственный и занимательный квест. Герои должны поочередно посетить все пятнадцать обелисков – высоких каменных изваяний, разбросанных по всему Энроту в соответствии с принципом «один регион – один обелиск». В записной книжке указывается номер найденного группой изваяния и часть зашифрованной информации. Все пятнадцать надписей записаны в книжке, но вы не понимаете, что значит эта белиберда. Перепишите информацию на листок, заменяя строки на столбцы, то есть поставьте текст как бы на бок. Должно получиться следующее:

1) In_the_land_of_
2) the_dragon_to_n
3) orth_by_far_nor
4) theast,_lies_th
5) e_cache_of_the_
6) captain_'neath_
7) the_weight_of_t
8) he_least._Hid_f
9) or_the_ship_of_
10) the_sun_before_
11) her_functions_c
12) eased,_lift_the
13) stone_and_you_h
14) ave_won;_this_r
15) iddle's_puzzle_
16) pieced.

В регионе Dragonsands на северо-востоке расположен странный круг, составленный из нескольких булыжников. Нажмите на большой камень в центре, и он откроется. Внутри лежат две магические книги с заклинаниями Dark Containment и Divine Intervention плюс три артефакта, которые в совокупности увеличивают действие всех сфер волшебства.

Разрешив загадку обелисков и обнаружив сокровище, не спешите уходить. Нажмите еще раз на сундук, чтобы приобрести дополнительные двести пятьдесят тысяч золотых. Еще раз, еще... до тех пор, пока не удовлетворите собственную жадность. Теперь направляйтесь в регион Kriegspire – в местном поселении найдите колодец, меняющий золото на опыт в соотношении один к одному крупными порциями по пять тысяч монет. Воспользовавшись им несколько раз и исчерпав возможности оного, поспите пару дней, чтобы восстановить уникальные способности воды из колодца. В идеале, таким образом уровень всех персонажей после долговременных усилий поднимается до двухсот. Если деньги кончатся раньше, а терпенье еще нет, то вернитесь к сундучку пирата, чтобы набрать еще золотишка.







Evil LaugH, Роман Облизин

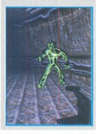
(Окончание. Начало см. в предыдущем номере.)

РАЗРАБОТЧИК	Epic MegaGames, Digital Extremes
ИЗДАТЕЛЬ	GT Interactive
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	3D-action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 133 (рекомендуется Pentium II 266)
Оперативная память – 32 Мб (рекомендуется 128 Мб)
Видеокарта – 2 Мб + 3Dfx на чипсете Voodoo
(рекомендуется 4 Мб + 3Dfx на чипсете Voodoo2)







БОССЫ

Летающий Скаржи (Skaarj). Имеет на вооружении пару крыльев и ракетницу, которая стреляет очень мощными зарядами.

Скаржи в золотистой броне – прототип босса, не попавший в серийное производство. Оснащен тем же оружием, что и обычный солдат, но более мощным. Имеет более длинную «линию жизни». Очень любит задирать обычных монстров.

Зеленый полупрозрачный Скаржи – тип солдата, недавно запущенный в серийное производство, поэтому не так широко распространен по планете.

Синий светящийся полупрозрачный Скаржи – так же, как и «золотой», является прототипом, но имеет не такую мощную броню.

Queen – королева (главный босс). Это огромное динозавроподобное существо с самой наимощнейшей броней изо всех Скаржи. Главное – не подпускать его к себе близко.

Giant GasBag – довольно большое, нелюдимое существо. Оснащено мощным оружием и способностью производить себе подобных.



ПРОХОЖДЕНИЕ

УРОВЕНЬ 23: «Velora Pass»

Сойдите с конечного пункта телепорта и идите вдоль ущелья, пока не увидите огромную каменную стену. Обойдите ее. С другой стороны, на троне, сидит монстр, перед которым на столике лежит «увеличитель мощности пистолета». Возьмите его и сматывайтесь куда-нибудь подальше, чтобы оживающий монстр вас не увидел.

Есть два способа разделаться с монстром. Первый: отвлеките его и отведите подальше от трона, а затем быстро нажмите на черную кнопку, вмонтированную в его сиденье. Дождитесь, пока над пропастью из лавы не поднимется каменный мост. Если вы еще живы, то перебегите на другую сторону пропасти и заманите монстра на мост. Как только это случится, дерните рычаг на правом столбе моста, чтобы опустить мост.

Второй способ: убейте монстра прицельным выстрелом в затылок, выбрав что-нибудь подходящее из своего арсенала.

Теперь идите дальше по ущелью и войдите в дверь.

УРОВЕНЬ 24: «Bluff Eversmoking»

Вы находитесь в небольшой комнатушке с рычагом. Нажмите его, чтобы открыть дверь. Пройдите мимо креста «Nali» в начинающийся кирпичный проход с двумя статуями. Не доходя до освещенной арки у правой стены, вы найдете другой рычаг. Нажмите его и идите под арку – за ней открылась дверь.

В конце этой дорожки есть такая же дверь. Ее вы откроете, если нажмете рычаг справа, за стеной. Теперь идите в сторону замка.

Хотите, чтобы вам Бог послал кусочек сыра? Тогда, не доходя до конца этой узенькой тропинки, посмотрите налево. Там, вдалеке, на вершине противоположной скалы установлен крест «Nali», на котором кто-то висит. Возьмите снайперскую винтовку и, прицелившись, выстрелите (это нужно делать, стоя на той самой узенькой дорожке). Ударившая в землю молния принесет ящичек со здоровьем.

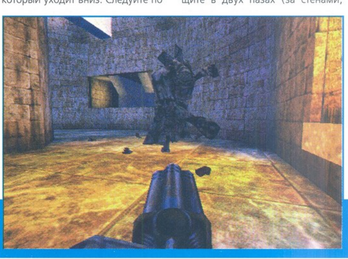
Перейдите мост. Слева на краю скалы есть небольшой скос, который уходит вниз. Следуйте по нему до конца и зайдите в пещеру. Поверните в проход справа и, пройдя несколько коридорчиков, вы попадете в каменный подвал.



Поверните налево. Дойдите до начала деревянного мостика над водой и поверните направо, в коридор. Он приведет вас в другой подвал со множеством дверей. Включите рычаг в нише слева, прыгните в воду под лестницей и найдите там начало подводного туннеля. Плывите по нему, пока не увидите свет. Вдохните воздуха на поверхности и снова погружайтесь.

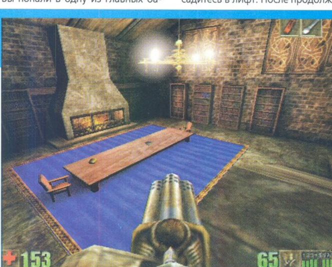
Теперь – вниз, в сторону мерцающего креста «Nali». Поверните, проплывите сквозь небольшое затопленное помещение и вынырните на поверхность. Выйдите из колодца и направляйтесь в приоткрытую дверь.

Нужен секрет? Посмотрите вверх, на правый настенный факел. Если забраться по лестнице и, прыгнув, навалиться на него всем телом, то откроется небольшая дверка в полу. Еще два секрета вы найдете, если, поднявшись по той же лестнице, пройдете дальше. Прыгните вниз, в церковь, и отыщите в двух пазах (за стенами,



слева и справа от «Статуи Свободы») двери, за которыми вам представится возможность посмотреть на свое отражение и набрать ценных вещей. Выйдите отсюда через главный вход и топайте налево, в небольшой проем, над которым висит табличка.

Поднимитесь на лифте вверх (кстати, поднимается и опускается он только при нажатии рычага). Вы попали в одну из главных башен замка. Нажмите рычаг, находящийся рядом с необычным механизмом и поспешите обратно на лифт! Выйдя на улицу, вы увидите вдалеке слева две небольшие арки. Пройдите через них и спуститесь в подвал.



В помещении, на том этаже, на котором вы окажетесь, справа находится рычаг. Но он пока вам не нужен. Поэтому обойдите его и прыгайте на тоненькую жердочку. Пройдите по ней над включенным защитным полем и сигайте вниз, к компьютеру. Отключив с помощью компьютера защиту, возвращайтесь на улицу и выходите из крепости.

Теперь направляйтесь к началу уровня. Выйдя на уже знакомую узенькую дорожку, поверните направо и прыгните вниз. Выйдите из воды на небольшую пристань, пересеките огромный туннель в скале. Оказавшись в пещере, снова ныряйте в воду и плывите в сторону другой пристани. Поднявшись на нее, пройдите в небольшую пещеру, поверните в проход в левой стене и зайдите на выступ, виднеющийся вдали.

После головокружительного спуска вниз выйдите и топайте вдоль длинного коридора. Поднимитесь в конце по лестнице, войдите в машинное отделение и отключите там два компьютера – слева и справа. Потом отыщите в тени проход с белым обрамлением и, войдя в него, дойдите до конца и поднимитесь на лифте.

Вы оказались у огромной башни. Поднимитесь по горочке и зайдите в открытую дверь. Нажмите рычаг, поднимитесь на лифте и включите там еще два маленьких рычажка. Теперь ваша задача – спускаясь на лифте, не пропустить небольшой этаж, лежащий чуть выше первого, и прыгнуть на второй ярус башни.

Выйдите в проход на улицу и садитесь в лифт. После продолжительной экскурсии по окрестностям вас привезут туда, куда без этого лифта вы не смогли бы забраться. Пройдите по небольшому извилистому коридорчику. Нажав рычаг и дойдя до подземелья, вы «почувствуете» переход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 25: «Dasa Mountain Pass»

Из шахты лифта вы попадете на склад. Вам надо дойти до его конца (желательно не умереть), нажав рычаг в пазу слева, открывающий входную дверь.

На пути по ущелью вам попадется мост, который можно опустить с помощью рукоятки справа. Пройдя по нему, поверните налево и посмотрите в пропасть. Да-да, вот по этой жердочке вам и надо будет идти, пока не почувствуете, что уже можно прыгать.

Профессионально спикировав на небольшой обломок моста у входа в пещеру, войдите в нее и направляйтесь к воде. Среди свисающих сверху сталактитов и торчащих из воды сталагмитов отыщите конец балки, возвышающийся над водой. Другой конец балки погружен на несколько метров в подводный туннель, в который вам надо попасть.

Проплыв по нему, вы выйдете в подземелье, где начинается шахта лифта, находящегося наверху. Нажмите рычаг и поднимитесь наверх. Внизу, на улице, вы увидите ворота, которые открываются рубильником справа. Откройте их и прыгайте вниз. Для того чтобы открыть следующие ворота, вам надо повернуть налево и дернуть там рубильник. После чего войдите в ворота и пройдите через башню, стоящую между скал, к воде.

Прыгните в воду и плывите прямо, поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь направо.

УРОВЕНЬ 26: «Cellars at Dasa Pass»

В небольшом помещении с толстым столбом в центре есть два выхода, один из которых закрыт. Поэтому идите налево, в проход, и, поднявшись по жердочкам наверх, начинайте крутить ручку.

Кстати, вам нужна секретная комната? Прыгните в воду и, воспользовавшись фонариком, найдите за одним из столбов скрытый в темноте проход.

Далее выберитесь на сушу, вернитесь к началу уровня и войдите во второй открывшийся проход. Убейте там всех монстров – и откроется темное пространство. Идите в него. К вам спустится лифт.

На втором этаже крутаните колесо, и внизу откроется двойная дверь. Войдите в нее, и увидите перед собой еще одну такую же дверь, а справа – закрытую калитку (запомните ее).

Чтобы войти в дверь, поверните налево, зайдите в комнату с приоткрытой дверью и нажмите там серый рычаг справа от наружного вала механизма. Войдя наконец в открывшуюся дверь, идите прямо, вдоль комнаты с открытыми справа дверьми, а на развилке поверните налево.

Пройдите по лестнице в большое помещение со столбом в центре. Защитные столбы за вами закроются, и на «сцене» появится босс, а изо всех щелей полезут монстры. Не трудитесь убивать их всех! На это у вас не хватит ни боеприпасов, ни здоровья, ни жизни. Поэтому пробегите вокруг босса так, чтобы он оказался между вами и мелкими солдатами. Они подерутся, а у вас будет время найти переключатель, открывающий потайной выход. Он находится на центральном столбе, чуть левее той дырки, откуда прибывают враги, и представляет собой немного выдвинутый кирпич.

Прыгнув в проход, открывшийся в стене за тем же столбом, поднимитесь по винтовой лестнице наверх. Там, гуляя под открытым небом, поглядывайте вниз: вы должны заметить над входом в это помещение небольшой паз с кнопкой. Это ваше спасение! Прыгайте туда и нажмите кнопку – откроют-

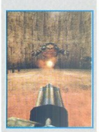








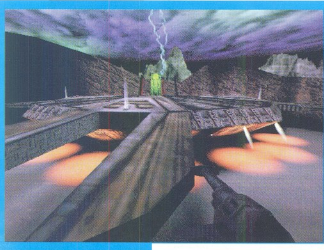






ся входные заслонки. Сигайте вниз и бегите отсюда по лестнице!

Сбежав до конца лестницы, поверните налево и нажмите там, чуть подальше, рычаг. Теперь направляйтесь прямо, мимо лестницы, и войдите в одну из дверей в стене справа.





Поднимитесь по лестнице – и окажетесь в подземном сооружении типа «комната в комнате». Обегите закрытое помещение и поищите напротив одного из его концов два рычага и две каменные гири, висящие по бокам. Нажмите ближний рычаг и идите в другой конец помещения, где медленно опустится лифт. Воспользуйтесь им, чтобы попасть на верхний этаж.

Пройдите по краю отвеса в дальний конец и нажмите там кнопку. Спрыгните вниз, в воду, и дерните на дне еще один рычаг. Выйдите из этого помещения и вернитесь обратно, в коридор с приоткрытыми дверьми. Войдите в одну из них и отыщите там проход в небольшой зигзагообразный коридорчик. Он приведет вас в очередное помещение.

Поверните направо и прыгните в воду. Одна из закрытых заслонок-столбов, отделяющих вас от остальной части туннеля, имеет небольшой пролом у дна. Проплывите сквозь него и поверните налево к деревянным обломкам, виднеющимся вдали. Достигнув их, поверните направо и ищите в дне квадратный проход, рядом с которым кто-то аккуратно поставил решетчатую дверь от него. Проплыв по нему несколько километров, вы всплывете в цилиндрической комнатушке с рычагом. Дерните его и плывите обратно (для тех, кто не запомнил: начало туннеля находится прямо под ярко освещенным участком воды), проплывите под проломленным заслонкой-столбом и выйдите на сушу.

Отыщите вход на винтовую лестницу и спуститесь вниз. Поверните направо в проход, а когда выйдете на склад, поднимитесь на лифте.

На верхнем этаже нажмите рычаг и вернитесь почти в самое начало уровня, к калитке, которую вас просили запомнить. Войдите в нее и топайте по коридору, пока не наткнетесь на рычаг, напротив которого находится дверь. Откройте ее с помощью рычага, войдите в помещение и направляйтесь прямо, к еще одному рычагу в центре. Затем поверните направо, дойдите до колеса и крутаните его. Опустятся два лифта. Войдите в любой – и вверх!

Пройдите по второму этажу в проход, поднимитесь по лестнице – и выйдете в небольшое помещение с непонятными столбами и калиткой в дальней стене. Чтобы ее открыть, вам надо... просто-напросто потратить очень-очень много патронов и убить всех населяющих эти места монстров.

После того как калитка откроется, что будет подтверждением уничтожения большого количества злобных обитателей планеты, пройдите через коридор. Вы попадете в зал с крупной решеткой в центре (смотрите не попадитесь: внизу, под решеткой, вас ожидает, радостно булькая, расслабляющая ванна из лавы!). Дойдите до противоположной стены и включите рубильник.

Теперь поезжайте наверх и, обойдя все это по боковой дорожке, дерните еще один рычаг. Спуститесь вниз, зайдите в открывшуюся дверь лифта на противоположной стене.

УРОВЕНЬ 27: «Serpent Canyon»

На этом уровне вам почти не придется воевать. Выйдите на улицу к причалу и садитесь в лодку. Чтобы она поплыла, вам надо отстрелить трос, которым лодка привязана к столбу.

После увлекательной экскурсии на свежем воздухе и любования красотами здешней природы вы остановитесь у причала, рядом с которым, на берегу, находится самая настоящая мельница.

Едва стоящий на ногах, осунувшийся за время плавания от морской болезни, вы сможете спуститься внутрь и пополнить некоторые запасы, а так же погрызть немного зернышек. После этого топайте на улицу и пройдите вдоль ущелья до конца.

УРОВЕНЬ 28: «Nali Castle»

Чтобы выйти из этой пещеры, вам надо пройти мимо факела в проход справа. Но не спешите выходить на улицу – там справа стоит охранник. Заметив вас, он быстро побежит в сторону главных ворот и закроет их перед самым вашим носом. Поэтому возьмите что-нибудь потяжелее и метните в него (гранатомет, например, способен метать довольно увесистые снаряды).

После этого войдите в крепость и пройдите в одну из дверей. Поднимитесь по красной ковровой дорожке наверх и поверните направо. Видите, вдали что-то синеет? Это крест «Nali». Перед ним стоит столик, на котором лежит библия «Nali», а под ней виднеется кнопка. Нажмите ее и спуститесь вниз. Отсюда есть два выхода: первый – налево (в светлое помещение), а второй – прямо, в гостиную замка.

Идите прямо и поверните направо. В гостиной, в дальнем правом углу, есть книжный шкаф. Одна из книг как бы слегка выпирает. Затолкните ее поглубже – и справа откроется секрет. Поднимитесь по горочке вверх, пройдите немного, и снова окажетесь у начала красной дорожки.

Теперь идите налево. Выйдите в коридор с рядом спальных комнат, поверните направо и дойдите до прохода, ведущего на улицу. Справа от вас, вдали, начинается небольшая горочка. Идите по ней и поверните в проход налево.

Лифт привезет вас к огромной винтовой лестнице, ведущей на верх главной башни. Убейте там босса и спуститесь обратно вниз. Вернитесь в зал с кнопочкой-столиком и лежащей на нем библией.

В прошлый раз вы выходили в проход прямо, теперь же вам надо идти в тот проход, который лежит левее. В холле, в который вы выйдете, впереди (за столбом) есть лестница, поворачивающая налево. Спуститесь по ней и войдите в дверь. Справа вы увидите два нижних яруса этого подвала (жи-

лые помещения). Прыгайте сначала на первый, а потом на второй ярус, вниз. На втором же (по глубине) ярусе поверните в первую дверь либо направо, либо налево.

Пройдите по лестнице и нажмите кнопку, которая находится напротив голубого факела. Зайдите в открывшуюся дверь и спуститесь вниз, поверните налево. Там, в тюрьме, нажмите рычаг в правой стене, и выбежавший житель «Nali» покажет вам секрет за пределами крепости. Вернувшись на это место, войдите в проход, в котором горят сиреневые факелы.

Дерните рычаг в комнате и идите налево в один из проходов. Пройдя мимо горы трупов, висящих над лавой, поднимитесь в коридор.

УРОВЕНЬ 29: «DemonLord's Lair»

Очень трудный уровень. Одно радует: думать вам не придется вообще. Здесь ваша жизнь зависит только от количества боеприпасов, навыков управления персонажем и инстинктов, развитых в процессе игры. Убейте босса и идите дальше по дорожке, зайдите в дверь и пересеките комнату.

УРОВЕНЬ 30: «DemonCrater»

Да, находившись вдоволь по допотопным и затхлым помещениям а-ля Quake, вам, естественно, захочется подышать свежим воздухом...

Нажмите кнопку вызова лифта и садитесь в подъехавшую платформу. Она вас доставит на небольшой полутемный склад. Идите прямо, в сторону освещенной его части, и войдите в темный проход.

Здесь, в кромешной тьме, воспользуйтесь фонариком, дойдите до помещения и включите светящийся справа компьютер. Идите обратно, на склад, поднимитесь наверх в проход. Воспользуйтесь лифтом, чтобы подняться на второй этаж. Включите в комнате пульт.

Да-да, это летающая тарелка Скаржи. Вы в ней скоро окажетесь. Войдите в проход и телепортируйтесь внутрь тарелки. Обойдите огромный экран и войдите в дверь.

УРОВЕНЬ 31: «Mother Bacement»

По коридору пройдите вперед и поверните налево, пройдя небольшое препятствие. Включите компьютер и возвращайтесь к развилке. Идите прямо и, открыв дверь, окажетесь в помещении с энерголифтом. Зайдите в него и поднимитесь вверх.

УРОВЕНЬ 32: «Mothership Lab»

В комнате, в которую вас привез лифт, найдите и включите компьютер. Теперь продвигайтесь по коридору, ведущему из комнаты.

По пути вам попадется еще один компьютер, на котором высвечиваются формулы, отображающие строение ДНК Скаржи. Но вы должны идти дальше, пока не попадете в комнатку, похожую на первую. Нажмите кнопку справа и поднимитесь на приехавшем лифте.

Идите по коридору, никуда не сворачивая, и в конце поверните налево. В комнате отыщите проход в туннель в виде ромба и, пройдя через него, включите в конце кнопку. После вернитесь и войдите в первый же заработавший телепорт (напротив выхода из коридора).

На перекрестке поверните налево и войдите в дверь. Потом подойдите к двери справа и нажмите кнопку. Прыгните через бортик в комнату. Убейте Скаржи Berserker'а и вернитесь по телепорту обратно. Выйдя, поверните направо и идите в дверь справа от второго телепорта.

Спуститесь на энерголифте вниз и идите по двигающейся дорожке в дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь в уже знакомой комнатушке. Наступите на кнопку справа и, поднявшись по лестнице, нажмите справа кнопку.

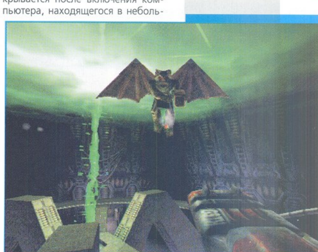
Теперь вернитесь в энерголифт и войдите во вторую дверь.

УРОВЕНЬ 33: «Mothership Core»

Поднимитесь по небольшой лестнице, поворачивающей налево, и подождите платформу лифта. Наверху поверните налево и, немного пройдя, войдите в дверь. Вы попадете в помещение, в центре которого стоит столб с кабелями главной энергомагистрали и четыре электрода, соединенные с ним. Убивая всех на своем пути (это обязательно!), выйдите из этой комнаты во вторую дверь и направляйтесь по дорожке, никуда не сворачивая.

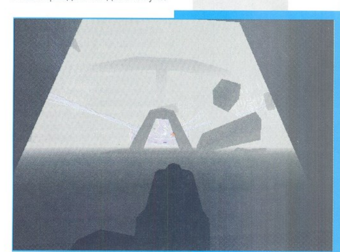
Вы дойдете до закрытой двери. Она откроется, когда вы уничтожите определенное количество различных монстров. Запомните: не монстры должны вас искать и пытаться убить, а вы их! Поэтому шустренько бегайте по всем помещениям и делайте свое дело, но не забывайте поглядывать на ту самую дверь, которая может в любой момент открыться!

Наконец, обнаружив на ее месте темноту, подойдите ближе. Дверь откроется, а вы спуститесь в круто уходящий вниз коридор. В конце коридора есть лифт. Поднимитесь на нем, поверните направо и войдите в темный проход слева от кнопки включения лифта. После поворота вы выйдете на перекрестье несущих балок второго этажа одного из помещений. Видите две закрытые двери? Правая дверь открывается после включения компьютера, находящегося в небольшом тупике слева, откуда светят два ослепляющих прожектора.



Открыв правую дверь и зайдя в нее, вы неприятно удивитесь, увидев, как закрывается черная дверь, отделяя вас от спасительного «увеличителя здоровья». Поверните направо и, дойдя до лифта в центре помещения, поднимитесь наверх. Там – направо, к кнопке, которую надо нажать. Спустившись обратно в комнату, возьмите наконец спасительный «увеличитель».

Теперь, не останавливаясь, идите по мостику в любой из мрачных проходов, которые соединяются в одном и том же помещении с заветной кнопочкой. Нажмите ее и возвращайтесь на уже знакомое вам перекрестье несущих балок второго этажа. Здесь открылась вторая дверь. Войдите в нее. Пройдите по длинному ко-



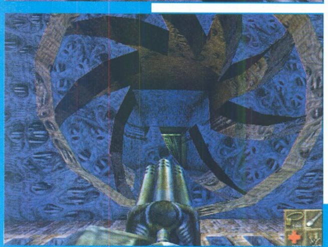


ридору и загляните на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 34: «Skaarj Generator»

Да-а, это то, чего вы боялись всю свою Unreal'овскую жизнь –





агрегат по производству Скаржи, самых профессиональных и кровожадных убийц на всей планете. Эту адскую машину вам надо уничтожить в то время, как она работает на полную катушку.

Сразитесь вначале с полчищами этих гадких существ, а потом – со Скаржи Berserker'ом на десерт. После всего этого кошмара спуститесь ко дну центральной части машины и, поднявшись на лифте, доставьте себе радость, уничтожив три главных регулятора количества производимых монстров. После этого лифт бережно опустит вас на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 35: «Illumination»

ВНИМАНИЕ! До обвала осталось не более пяти, а до протонного взрыва – пятнадцати секунд! За это время вашим ногам надо будет набрать максимальную скорость и перенести вас в темный тупичок напротив – там взрыв вас не накроет. Когда все кончится и на месте генератора останется огромная выжженная в полу воронка, пересеките ее и войдите в темный проход напротив.

УРОВЕНЬ 36: «The Darkening»

По секрету скажу вам, что уровень, на котором вы сейчас находитесь, это уровень тридцать третий, «Mothership Core», но с погашенным светом!

Пройдите направо по решетчатой дорожке, а потом – прямо, к куче ценных предметов. Там вы найдете очень хороший аппарат, которым на Земле пользуются шахтеры (SearchLight). Включите его, пройдите еще немного вперед и спуститесь вниз на лифте.

Отыщите в темном помещении (начало «Mothership Core») коридор впереди справа и пройдите по нему до следующей почти такой же комнаты. Никуда не сворачивая, идите в полуоткрытую трехстворчатую дверь и шагайте по темному коридору. По мостикам шахты отключенного энерголифта, куда вы вскоре попадете, пройдите в проход и, взобравшись по поворачивающей налево лесенке, поднимитесь затем на лифте. Сойдя с него на втором этаже, поверните направо и, войдя в еще работающую дверь, обратите внимание на проход слева.

Войдя сюда, поверните направо и шагайте по виднеющейся дорожке, опять же никуда не сворачивая, пока не придете к перекрестку коридоров, один из которых ведет вправо вниз и скрывается в зеленоватой дымке. Идите по нему вниз, а в конце поднимитесь на энерголифте вверх.

Поверните налево, в дверь, по бокам которой мигают два красных проводника. В конце небольшого мостика находится закрытый и выключенный генератор. Включается он с помощью компьютера, который находится в соседнем помещении справа, куда ведет проход в той же стороне. Включив компьютер, направляйтесь в дверь, которая расположена правее той, из которой вы пришли в это помещение.

УРОВЕНЬ 37: «The Source Antechamber»

Войдите в любую из незапертых дверей и, убив в том помещении всех, нажимайте кнопку. Потом выходите обратно и, подойдя к лифту, ждите, пока откроются его входные заслонки. Поднявшись на верхний этаж, идите прямо по включенному энергетическому мостику и прыгайте в небольшую дыру в его конце.

УРОВЕНЬ 38: «The Source»

После того как вы, кувыркаясь в полете, приземлитесь на небольшую возвышенность, у вас будет полно времени, чтобы вдоволь побродить по той части уровня, в которой находитесь, подкрепиться и набрать побольше боеприпасов. Сделав это, выходите на мост, находящийся в другом измерении, и направляйтесь в круглый проход – диафрагму синего цвета, предварительно очистив окружающие ее стены от налипших паучков. Немного пройдя, вы окажетесь в громадном помещении с четырьмя светящимися столбами, вершины которых скрываются высоко вверху.

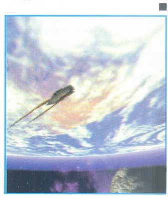
Наконец настало время мести Скаржи за все, что они натворили на этой планете и в ее недрах! Они ответят за каждую беспричинно оборванную жизнь ее обитателей и жизнь людей, оказавшихся по какой-либо причине здесь! Приговор будет исполнен вами – человеком, прошедшим огонь и воду, камни и лаву, кофе и бутерброды...

После того как вы разнесете на атомы их предводительницу – Queen, затеявшую всю эту заварушку, отыщите напротив дверей, из которых вы сюда попали, пульсирующий светом выход, ведущий на подземный космодром. Выбравшись туда, направляйтесь в проход в левой стене, который приведет вас на выдвигающийся трап-коридор к готовому к старту космолету – единственному космическому средству передвижения, оставшемуся у Скаржи.

УРОВЕНЬ 39: «Ending Sequence»

Да это и не уровень вовсе... И уже не надо никого убивать! Просто полюбуйтесь на счастливый финал этой гигантской игры-эпопеи и утрите скупую слезу. Ведь, судя по последнему отрывку текста, это еще не прощание с ней навсегда...

■



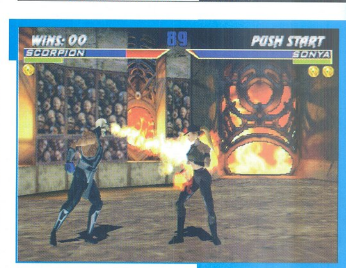
Александр Рытиков (PcDuck)

MORTAL KOMBAT 4

Операционная среда – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (рекоменд. – Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (рекоменд. – 32 Мб)
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекоменд. – восьмискоростной)
Видео – SVGA 640x480 16-bit color (рекомендуется 3Dfx-ускоритель)



Midway	РАЗРАБОТЧИК
GT interactive	ИЗДАТЕЛЬ
июль 1998 г.	ВЫХОД
3D-файтинг	ЖАНР
★★★★★★★★★★	РЕЙТИНГ



Mortal Kombat 4 ждали. Ждали многие, правда, по разным причинам. Кто-то хотел насладиться старой игрой в новом оформлении, кто-то – новой (для себя) игрой в старом оформлении. И те, и другие, несомненно, правы. Все части этого сериала невероятно привлекали людей. В каждую часть играли с наслаждением, а то и с остервенением. У многих появились любимые персонажи, которыми они проходили игру раз за разом, искренне радуясь успехам своим и своего героя. Но что же в результате мы получили в четвертой части? Ничего... нехитового!

Игра оказалась действительно хитом. На PC она однозначно затмит всех своих соперников (Last Bronx, Virtual Fighter 2, Battle Arena Toshinden, War Gods и др.). Авторы сумели передать прежнее очарование, но в новом варианте. Несмотря на трехмерность, игра и управление в ней очень удобны. Добавилось всего лишь две клавиши: уход вглубь экрана и шаг в сторону камеры (это и есть трехмерность). Все модели героев полностью трехмерны так же, как и уровни. Но при этом у вас не возникнет трудностей с попаданиями ваших ударов в противника: герои наводятся автоматически друг на друга.

Все удары героев качественно проработаны, на них очень приятно смотреть. Ну а добивания вообще заставляют радостно потирать руки. Кстати, наконец-то разработчики избавились в добиваниях от таких излишков, как Babality, Friendship и Animality. Теперь в вашем распоряжении осталось два фаталити (очень кровавых) и два не менее кровавых Pit Fatality. Вдобавок теперь в финале, после победы над главным плохишом, вы сможете просмотреть очень хорошо сделанный видеоролик, который вместе с предысторией данного персонажа составляет полную картину происходящего. Даже ради одних этих роликов игру пройти стоит. На выбор вам предоставляется 15 героев, каждый из которых преследует свои определенные цели в этой битве насмерть.

На очень высоком уровне выполнены звуки и музыка. Невероятно приятно внимать возгласам удивленной Тани (одной из героинь) и при этом слышать музыку, заставляющую кровь кипеть в жилах.

Наконец-то были тщательно реализованы уровни сложности. Во-первых, вы сможете выбрать в опциях сам уровень сложности (Very Easy, Easy, Medium, Hard, Very Hard, Ultimate), во-вторых, в начале борьбы – еще и путь, по которому пойдете (Novice, Beginner, Warrior, Master, Master 2). Все это будет влиять на агрессивность компьютера по отношению к вам и его тактику действий. Причем ваши противники по умениям и тактике на разной сложности действительно различаются. То, что получится у вас на уровне для новичков, вовсе может не подействовать против компьютера-«мастера». Каждый раз вам придется приспосабливаться к стратегии противника. Вы можете нормально играть только на его ошибках. И при этом у вас больше нет тех неограниченных продолжений, которые раньше позволяли до бесконечности пытаться забить главного плохиша. Теперь у вас их всего девять. Ими надо распорядиться мудро.

К сожалению, есть у PC-версии и минусы: несколько странные тени, графические сбои у края арены (когда тот или иной боец как бы входит в стену) и, самое главное, невозможность сразиться в режиме Arcade против всех семнадцати противников (считая Горо и Нуб Сайбота).

Но все это, в сущности, становится абсолютно незаметным во время боя.

В общем, игра в любом случае достойна самого пристального внимания. Mortal Kombat 4 – это то, что, скорее всего, станет новой планкой (ниже которой нормальной игре опускаться не пристало) в жанре 3D-файтингов.







MORTAL

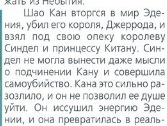
ИСТОРИЯ КАК ОНА ЕСТЬ

Ниже приводится полная история сериала Mortal Kombat на основании всех игр серии (в том числе и Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero).

Шиннок, один из Древних Богов, с помощью Амулета прошел на Землю со злыми помыслами и сразился с защитником этой реальности Рэйденом. Рэйден победил, отправив Шиннока назад в Небытие, и спрятал Амулет, оставив сторожить его Богам четырех стихий (Ветер, Земля, Вода и Огонь). И обо всем этом рассказывала лишь карта стихий: единственный способ найти Амулет, который был необходим Шинноку, чтобы вернуться в нашу реальность.



Куан Чи, бродячий волшебник, способный свободно путешествовать по разным мирам и измерениям, узнал о страданиях Шиннока в Небытии под гнетом тамошнего владыки Люцифера. Он заключил с Шинноком сделку: за помощь в уничтожении Люцифера и в побеге Шиннока из Небытия Куан Чи получит власть, когда Шиннок окончательно покинет Небытие (если покинет...). Шиннок согласился, и оба начали войну против Люцифера, которая длилась сотни лет. Шиннок победил, и Куан Чи стал его главным волшебником. Теперь Куан Чи должен вернуть Шинноку Амулет, чтобы тот смог окончательно сбежать из Небытия.



Шао Кан вторгся в мир Эдения, убил его короля, Джеррода, и взял под свою опеку королеву Синдел и принцессу Китану. Синдел не могла вынести даже мысли о подчинении Кану и совершила самоубийство. Кана это сильно разозлило, и он не позволил ее душе уйти. Он иссушил энергию Эдении, и она превратилась в реальность под названием Внешний Мир.

Мудрецы на Дальнем Востоке узрели Кана. Им дано было откровение свыше – скоро Кан попытается вступить на Землю. Чтобы помешать этому, мудрецы создали Смертельную Битву, турнир, в котором Кан должен был победить 10 раз подряд, чтобы попасть на Землю.

Шан Цунг, воин, рожденный на Земле и подчинившийся Шао Кану, вскоре выиграл турнир. После множества побед он все же проиграл шаолиньскому монаху Кунг Лао. Карта стихий находилась в шаолиньских храмах, и Лао был одним из избранных, знавших о существовании карты и истории, которая в ней была записана.

Позднее один из трех хозяев турнира внезапно умер. Вскоре после этого Шан Цунг вернулся с Горо, принцем Внешнего Мира. Горо побил Кунг Лао, и Шан Цунг забрал его душу вместе с его мыслями и памятью. Горо победил еще в 8 чемпионатах, и ему оставалось победить еще один раз, чтобы Кан смог попасть на Землю.

Дабы наверняка обеспечить победу Кана, Шан Цунг заключил сделку с Куан Чи: он расскажет о местонахождении карты стихий в обмен на помощь Шиннока. Куан Чи согласился. Теперь Шиннок должен был забрать душу Синдел, наполнить ее злом и возродить на Земле – процесс, которому требовалось больше десяти лет для завершения. Как только Синдел возродилась на Земле, Кан смог войти в эту реальность, чтобы вернуть себе королеву – всё в обход правил турнира Смертельной Битвы.

Куан Чи получил карту, но не смог победить богов четырех стихий, которые охраняли Амулет. Тогда он нанял воина клана Лин Куэй со способностью использовать стихию холода. Тем не менее, после того, как Куан Чи получил заклинание Амулета и отдал его Шинноку, его очень быстро забрал назад ниндзя Лин Куэя, и оно вернулось в руки Рэйдена. Новое столкновение Шиннока с Рэйденом и Древними Богами было отложено до настоящего времени.

Горо не смог получить десятую победу для Кана, и управление Шан Цунга турниром пришло к концу благодаря воину Земли, представителю шаолиньских храмов. Шан Цунг вернулся к Кану, и его новым заданием стало заманить воинов Земли во Внешний Мир для боя.



Вскоре время пришло и Шиннок завершил процесс воссоздания Синдел. Кан ворвался в реальность Земли, медленно превращая ее в часть Внешнего Мира, и забрал души ее обитателей – всех, кроме бойцов, выбранных Древними Богами. Забрал души, но не их жизни. Шао Кан послал отряды убийц, дабы стереть избранных воинов с лица Земли. Он был



ужасно близок к полному захвату Земли, но несколько выживших бойцов смогли его победить не без помощи тех, кто раньше был на его стороне. Результатом его падения явилось возвращение множества душ в их тела, а также обратного превращения Внешнего Мира в реальность Эдении. Позднее Шиннок смог войти в Эдению с помощью предательницы. Оттуда с помощью своей Армии Тьмы, возглавляемой Куан Чи, он начал войну против истинных Древних Богов. Рэйден собрал людей и дружественных богов, чтобы сразиться с армией Шиннока.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

UU – вверх;
FF – вперед;
DD – вниз;
BB – назад;
HP – удар рукой в голову;
HK – удар ногой в голову;
BL – блок;
LP – удар рукой в туловище;
LK – удар ногой в туловище;
Run – бег;
Start – старт.

Запись «удерживать **LP** (**DD**, **FF**, **DD**, **FF**), **HK**» означает, что вы должны нажать и удерживать **LP**, потом нажать **DD**, **FF**, **DD**, **FF**, потом отпустить **LP** и нажать **HK**. Иногда необходимо подержать клавишу в течение определенного времени. Так что, если что-то вдруг не получается, просто подержите клавишу подольше.





Сокращения для добиваний
вплотную – нос к носу;
подсечка – на расстоянии подсечки;
далеко – дальше подсечки.



УДАРЫ И ОРУЖИЕ

СТАНДАРТНЫЕ УДАРЫ

Их могут делать все персонажи.
HP – удар рукой в голову;
LP – удар рукой в туловище;
HK – удар ногой в голову;
LK – удар ногой в туловище;
LP (вплотную) – бросить противника;
LK (вплотную) – совершить ломающий кости удар (каждый боец выполняет его по-разному);
BB + LK – подсечка;
BB + HK – удар ногой с разворота;
DD + HP – апперкот;
DD + Run – поднять оружие или предмет с пола.

СТАНДАРТНЫЕ КОМБО

Система выполнения комбо в MK4 работает почти также, как и в MK3. У каждого бойца есть свои комбо, а также несколько стандартных наборов ударов. Ниже приведены комбо, которые действуют почти для всех персонажей.

HK, BB + HK	2 удара
HP, HK, DD + HP	3 удара
HP, HK, DD + HK	3 удара
HP, HK, BB + HK	3 удара
HP, HP, HK, DD + HP	4 удара
HP, HP, HK, DD + HK	4 удара
HP, HP, HK, BB + HK	4 удара

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

У каждого персонажа есть свое уникальное оружие. Но, тем не менее, каждый персонаж может использовать любое оружие. Вы можете взять оружие, выбитое у противника, и прекрасно использовать его. Очень удобно использовать оружие как предмет для метания: его удар отнимает у противника немало жизни. Чтобы кинуть оружие, надо использовать ту же комбинацию клавиш, что и для его взятия. Кстати, на многих уровнях лежат различные предметы (окровавленные человеческие головы и просто огромные камни), которые можно схватить и бросить, отчего они очень сильно могут повредить как вам, так и противнику. Старайтесь использовать их как можно чаще. Чтобы избежать попадания такого камня, нужно просто присесть – блок мало помогает. Удар отнимает приблизительно 15 % жизни.



ГЕРОИ

ФУДЖИН (FUJIN)

Более известный под именем Бога Ветра, Фуджин присоединился к Рэйдену как один из последних выживших Богов Земли. Их сторонники были побеждены в Небесной Войне между войском Шиннока и древними богами. Теперь он готовится к финальной битве между силами света и рожденными в аду воинами тьмы Шиннока.

Оружие – Crossbow (арбалет)
– Достать (оружие) – **BB, BB + LP**;
– Выстрел вперед – **LP**;
– Выстрел по диагонали – **HP**;
– Еще один выстрел по диагонали – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start** (**LP + HP + HK**) (производится на экране выбора героя: наведя курсор на нужного героя, нажмите нужные клавиши).

Приемы:
– Вращение-смерч – **FF, DD + LP** (держите **LP**, чтобы продолжать крутиться);
– Смерч на противника – **FF, DD, FF + HP**;
– Удар о землю (сразу после начала смерча) – **BB, FF, DD + LK**;
– Прыжок и удар коленом – **DD, FF + HK**;
– Удар сверху (в прыжке) – **DD + LK**.

Добивания:
– Вентилятор (делается в комнате с большими вращающимися вентиляторами) – **DD, DD, DD, HK** (всегда вплотную);
– Убить из арбалета – **BL + Run** (подсечка);
– Снять кожу – **DD, FF, FF, UU, BL** (далеко);





– Пещера Горо (делается в Пещере Горо) – **BB, FF, BB, HP** (всегда вплотную).

ДЖЕРЕК (JAREK)

Считается, что он последний член клана Кано «Черный Дракон». За Джереком охотилась Соня Блэйд за преступления против человечества. С появлением гораздо большей опасности Соня сфокусировала свои силы на новой угрозе, Куан Чи. Джерек же теперь дерется на одной стороне с Соней и воинами Земли, дабы победить Шиннока.

Оружие – Scimitar Sword (кривой меч);
– Достать – **FF, FF + HP**;
– Удар мечом сверху – **HP**;
– Удар снизу – **LP**;
– Вращение – **BB + HP**;
– Наскок – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start** (**HK + HP + Run**).



Приемы:
– Звездочка – **DD, BB, + LP**;
– «Пушечное ядро» (полет и вращение, удар всем телом) – **BB, FF + LK**;
– «Пушечное ядро» по диагонали – **FF, DD, FF + HP**;
– Сотрясание земли – **BB, DD, BB + HK**.

Добивания:
– Вентилятор – **FF, DD, FF, HK**;
– Выдрать сердце – **FF, BB, FF, FF, LK** (вплотную);
– Глаз-лазер – **UU, UU, FF, FF, BL** (далеко);
– Пещера Горо – **BB, FF, FF, LP**.

ДЖЕКС (JAX)

Когда Соня исчезла во время преследования последнего выжившего члена «Черного Дракона», майор Джексон Бриггс последовал за ней. Вскоре он узнает, что задание Сони привело их к битве с силами злого Древнего Бога. Это битва, в которой они должны победить, или же их мир погибнет в руках Шиннока.

Оружие – Club (дубина);
– Достать – **DD, FF + HP**;



– Удар от камеры – **HP**;
– Удар к камере (после удара противник смешно сползает по камере) – **LP**;
– Удар по голове – **BB + HP**;
– Удар-апперкот – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (Run + LP + BL)**.



Приемы:
– Наскок (Джекс катится по полу и ударяет рукой) – **DD, BB + LP**;
– Четыре броска – Сначала бросьте оппонента, а потом нажимайте **HP**, вплоть до 4 ударов;
– Сотрясание земли + энергетическая волна – **FF, FF, DD + LK**;
– Сломать спину – **BL** (при встрече с противником в воздухе).

Добивания:
– Вентилятор – **FF, FF, BB, LK**;
– Разбивание головы – **BB, FF, FF, DD, BL** (вплотную);
– Отрывание рук – зажать **LK (FF, FF, DD, FF)** (вплотную);
– Пещера Горо – **FF, FF, BB, HP**.

ДЖОННИ КЕЙДЖ (JOHNNY CAGE)

После поражения Шао Кана душа Кейджа смогла, наконец, отправиться в рай. С небес он увидел своих друзей, вновь вовлеченных в битву. Когда он узнает о войне, ведущейся против Шиннока, Кейдж находит Рэйдена, который помогает ему в воссоединиться со своим телом, и присоединяется к Лю Кангу в его приключении. Еще раз Джонни Кейдж оказывается на стороне воинов Земли.

Оружие – Scimitar Sword (кривой меч);
– Достать – **FF, DD, FF, LK**;
– Удар во вращении – **HP**;
– Взмах одной рукой – **LP**;
– Более мощный удар во вращении – **BB + HP**;
– Удар по ногам – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (Run + LP + LK)**.

Приемы:
– Удар промеж ног – **BL + LP**;
– «Теневое» скольжение – **BB, FF + LK**;
– «Теневой» прыжок по диагонали – **BB, DD, BB + HP**;
– Огненный шар понизу – **DD, BB + LP**;
– Огненный шар поверху – **DD, FF + HP**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD, DD, FF, FF, HK**;
– Отрывание туловища – **FF, BB, DD, DD, HK** (вплотную);
– Апперкот – **DD, DD, FF, DD, BL** (вплотную);
– Пещера Горо – **BB, FF, FF, LK**.

КАЙ (KAI)

В бывшем член Общества Белого Лотоса, Кай обучился мастерству у величайших мастеров Азии. Он совершил путешествие на Дальний Восток после встречи со своим другом и союзником Лю Кангом в Америке. Теперь они снова объединились, чтобы помочь Рэйдену в его борьбе против Шиннока.

Оружие – Ghurka Kukhri (Гуркский нож);
– Достать – **DD, BB + LP**;
– Скольжение и удар – **HP**;
– Удар сверху – **LP**;
– Удар во вращении – **BB + HP**;
– Еще один удар во вращении – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (HP + BL + LK)**.

Приемы:
– Огонь сверху – **BB, BB + HP**;
– Огонь снизу – **FF, FF + LP**;
– Удар + полет по диагонали – **DD, FF + HP**;
– Ходить на руках (после этого у него появляются новые удары, но он не может прыгать) – **BL + LK**;
– Вращение (только при ходьбе на руках) – зажать **LP**;
– Вернуться в нормальное положение – **BL**.

Добивания:
– Вентилятор – **FF, FF, DD, BL**;
– Разрывание туловища – удерживать **BL (UU, FF, UU, BB, HK)** (вплотную);
– Огненный шар – **UU, UU, UU, DD, BL** (далеко);
– Пещера Горо – **BB,FF,DD, HK**.

ЛЮ КАНГ (LIU KANG)

По-прежнему бессменный чемпион Смертельной Битвы, Лю Канг путешествовал по миру Эдении, чтобы спасти принцессу Китану из мерзких объятий Куан Чи. Неудача постигает его, Лю возвращается на Землю и совершает попытку собрать вместе величайших бойцов Земли. В этот раз он делает это не только для того, чтобы спасти мир Китаны, но и чтобы помочь своему наставнику Рэйдену

Оружие – Flamberge («пламенеющий» меч, иначе – меч с волнистым клинком);
– Достать – **BB, FF + LK**;
– Удар снизу – **LP**;
– Быстрые взмахи мечом – быстрое нажатие **HP**;
– Выпад – **BB + HP**;
– Удар во вращении – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (HK + BL + LK)**.

Приемы:
– Огненный луч поверху – **FF, FF + HP** (можно делать и в воздухе);
– Огненный луч понизу – **FF, FF + LP**;
– Удар в полете – **FF, FF + HK** (можно делать и в воздухе);
– Велосипед – зажмите **LK** на 3 секунды, отпустите.

Добивания:
– Вентилятор – **FF, FF, BB, LP**;
– Дракон – **FF, FF, FF, DD, BB, LK + LK + HK** (подсечка далеко);
– Бросок и огненный шар – **FF, DD, DD, UU, HP** (вплотную);
– Пещера Горо – **FF,FF,BB, HK**.

КУАН ЧИ (QUAN CHI)

Свободный бродячий волшебник, достигший могущества в черной магии, Куан Чи использует свои способности для освобождения злого Древнего Бога Шиннока из его темницы в Небытии. В обмен на его услуги Шиннок обещал Куан Чи положение главного волшебника в его постоянно расширяющемся царстве.

Оружие – Mace Staff (боевой посох);
– Достать – **DD, BB + HK**;
Удар от камеры – **HP**;
Удар к камере – **LP**;
Удар сверху – **BB + HP**;
Апперкот – **BB + LP**;
Другая форма одежды – **Start (HP + Run + HK)**.

Приемы:
Бросок – **BL** (в воздухе);
Зеленый череп – **FF, FF + LP**;
Забрать оружие противника – **FF, BB + HP**;
– Телепортация и топтание – **FF, DD + LK**;
– Быстрая подсечка в скольжении – **FF, FF + HK**.

Добивания:
– Вентилятор – **FF, FF, DD, HP**;
– Ломание ног – зажать **LK, FF, DD, FF** (вплотную);
– Имитация – **UU, UU, DD, DD, LP** (далеко);
– Пещера Горо – **FF, FF, BB, LK**.

РЭЙДЕН (RAIDEN)

Бог Грома возвратился на Землю после победы над Шао Каном, но обнаруживает новую угрозу в виде войск Шиннока,



возглавляемых Куан Чи и атакующих Древних Богов. Из-за беспорядка на небесах Рэйден оказывается одним из последних Богов Земли. Он должен прийти на помощь другим Древним и положить конец жестокому правлению его старейшего врага.

Оружие – Wooden Mallet (деревянный молот);
– Достать – **FF, BB + HP**;
– Удар от камеры – **HP**;
– Удар к камере – **LP**;
– Удар по голове – **BB + HP**;
– Апперкот – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (LP + BL + HK)**.

Приемы:
– Выстрел молнии – **DD, BB + LP**;
– Торпеда – **FF, FF + LK** (можно делать и в воздухе);
– Телепортация – **DD, UU**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD, FF, BB, BL**;
– Электрическая смерть – **FF, BB, UU, UU, HK** (вплотную);
– «Бледность» – **DD, UU, UU, UU, HP** (вплотную);
– Пещера Горо – **FF, FF, DD, LP**.

РЕЙКО (REIKO)

Когда-то генерал армии Шиннока, Рейко ведет войска тьмы в битву против Древних Богов. Будучи уже однажды убитым во время этого нападения, он заново рождается и примыкает к битве против сил Земли.

Оружие – Club (дубина):
– Достать – **DD, BB, HP**;
– Удар от камеры – **HP**;
– Удар к камере – **LP**;
– Удар по голове – **BB + HP**;
– Апперкот – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (Run + HP + LK)**.

Приемы:
– Бросить «звездочки» – **DD, FF + LP**;
– Телепортация – **DD, UU** (после телепортации нажмите **BL**, чтобы бросить противника);
– Перемещение вращением – **BB, FF + LK**;
– Удар ногой снизу – **BB, DD, FF + HK**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD, DD, BB, LP**;
– Удар по туловищу – **FF, DD, FF, BL + HK + LK + LP**;
– Дождь из «звездочек» – **BB, BB, DD, DD, HK** (подсечка);
– Пещера Горо – **FF, FF, DD, LK**.

РЕПТИЛИЯ (REPNILE)

Генерал в армии Шиннока, Рептилия принадлежит к вымершей расе существ-рептилий. Он был заточен в Небытие за совершенный геноцид против нескольких других видов существ. Будучи ответственным за смерть миллионов, Рептилия, как союзник войск зла, крайне опасен.

Оружие – Battle Axe (боевой топор);
Достать – **BB, BB + LK**;
Удар поверху – **HP**;
Удар понизу – **LP**;
Наскок и удар – **BB + LP**;
Вращение – **BB + HP** (держите **HP** для продолжения);
Другая форма одежды – **Start (LP + BL + LK)**.

Приемы:
Кислотный плевок – **DD, FF + HP**;
Невидимость – **BL + HK**;
Наскок и удар – **BB, FF + LP**;
Суперпробежка – **BB, FF, + LK**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD, FF, FF, LP**;
– Ломание шеи – **HP + HK + LK + + LP + UU** (вплотную);
– Сжигание кислотой – **UU, DD, DD, DD, HP** (далеко);
– Пещера Горо – **DD, DD, FF, HK**.

СКОРПИОН (SCORPION)

В надежде привлечь Скорпиона как союзника в борьбе против Древних Богов, Куан Чи делает мертвому ниндзя предложение, от которого тот не может отказаться: жизнь в обмен на его услуги в роли бойца против Древних Богов. Скорпион соглашается, но сохраняет в тайне свои истинные мотивы.

Оружие – Claymore (длинный меч с широким клинком);
– Достать – **FF, FF + HK**;
– Удар поверху – **HP**;
– Удар понизу – **LP**;
– Удар по голове – **BB + HP**;
– Наскок и удар – **BB + LP**;
– Spinning Slash – **DD + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (HP + HK + BL)**.

Приемы:
– Гарпун – **BB, BB + LP**;
– Телепортация и удар – **DD, BB + + HP** (можно делать и в воздухе);
– Бросок – **BL** (при встрече);
– Огонь – **DD, FF + LP**.

Добивания:
– Вентилятор – **FF, FF, DD, DD, LK** (вплотную);
– Огонь – **BB, FF, FF, BB, BL** (подсечка);
– Скорпион – **BB, FF, DD, UU, HP** (вплотную);
– Пещера Горо – **BB, FF, FF, LK**.

ШИННОК (SHINNOK)

Будучи заточенным в Небытии за преступления, совершенные против когда-то дружественных ему Древних Богов, Шиннок бежит из своей темницы с помощью Куан Чи. Затем с помощью некоего предателя он сумел захватить мир Эдении. Оттуда он начинает войну против Древних Богов и ожидает случая отомстить Богу, заточившего его в Небытие, – Рэйдену.

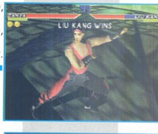


Оружие – Nagimaki (посох с клинком на конце, уникальное восточное оружие);
– Достать – **BB, FF, LP**;
– Удар снизу – **HP**;
– Наскок и удар – **LP**;
– Укол – **BB + HP**;
– Удар от камеры – **BB + LP**;
– Другая форма одежды – **Start (HP + BL + LP)**.

Превращения (Шиннок обладает всеми приемами персонажа, в которого он воплотился):
– Cage – **DD, DD + HP**;
– Fujin – **FF, FF, BB + HK**;
– Jarek – **BB, BB, BB + LK**;
– Jax – **FF, DD, FF + HK**;
– Kai – **FF, FF, FF + LK**;
– Liu Kang – **BB, BB, FF + HK**;
– Quan Chi – **BB, FF, BB, FF + LK**;
– Raiden – **DD, FF, FF + HP**;
– Reiko – **BB, BB, BB + BL**;
– Reptile – **BB, BB, FF + BL**;
– Scorpion – **FF, BB + LP**;
– Sonya – **FF, DD, FF + HP**;
– Sub-Zero – **DD, BB + LP**;
– Tanya – **BB, FF, DD + BL**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD, DD, BB, LP**;
– Рука судьбы – **DD, BB, FF, DD, Run** (вплотную);
– «Давильщик» – **DD, UU, UU, DD, BL** (вплотную);
– Пещера Горо – **UU, DD, BB + HP**.







СОНЯ (SONYA)

После ее путешествия во Внешний Мир и почти полного уничтожения Земли Шао Каном Соня становится членом Агентства по Исследованию Внешнего Мира. Ее первое задание приводит ее к присоединению к Лю Кангу в его приключении и в помощи Богу Грома Рэйдену. Она должна выжить и успеть предупредить свое правительство о новой угрозе, принесенной Куан Чи.

Оружие – Blade Wheel (вращающиеся клинки);



– Достать – **FF**, **FF**, **LK**;
– Удар снизу – **HP**;
– Удар сверху – **LP**;
– Наскок и удар – **BB** + **LP**;
– Наскок и взмах – **BB** + **HP**;
– Другая форма одежды – **Start** (**Run** + **HP** + **LK**).

Приемы:
– Розовая энергия – **DD**, **FF** + **LP**;
– Бросок ногами – **DD** + **BL** + **LP**;
– Полет – **FF**, **BB** + **HP**;
– Велосипед по диагонали – **BB**, **BB**, **DD** + **HK**;
– Бросок – **BL** (при встрече с противником);
– «Колесо» – **BB**, **DD**, **FF** + **LK**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD**, **DD**, **BB**, **BB**, **HK**;
– Поцелуй – **DD**, **DD**, **DD**, **UU** + **Run** (подсечка);
– Сжатие ногами – **UU**, **DD**, **DD**, **UU**, **HK** (подсечка);
– Пещера Горо – **FF**, **DD**, **FF**, **HP**.

САБ-ЗИРО (SUB-ZERO)

После поражения Шао Кана руками бойцов Земли клан воинов Саб-Зиро, известный как Лин Куэй, был распущен. Но с новой угрозой, принесенной Куан Чи, Ледяной Воин снова надевает семейный костюм, который когда-то носил его брат, первый Саб-Зиро. Он также хранит в секрете перешедшие к нему способности, которые, возможно, содержат ключ к победе над Шинноком.

Оружие – Freeze Wand (замораживающий жезл);
– Достать – **DD**, **FF** + **HK**;
– Удар от камеры поверху – **HP**;
– Удар от камеры понизу – **LP**;
– Апперкот – **BB** + **HP**;
– Наскок + замораживающий удар – **BB** + **LP**;
– Другая форма одежды – **Start** (**Run** + **BL** + **HP**).

Приемы:
– Заморозка – **DD**, **FF** + **LP**;
– Ледяная статуя – **DD**, **BB** + **LP** (можно делать и в воздухе);
– Скольжение – **LP** + **BL** + **LK**.

Добивания:
– Вентилятор – **DD**, **UU**, **UU**, **UU**, **HK**;
– Отрывание головы – **FF**, **BB**, **FF**, **DD** + **HP** + **BL** + **Run** (вплотную);
– Замораживание – **BB**, **BB**, **DD**, **BB**, **HP** (подсечка);
– Пещера Горо – **DD**, **DD**, **DD**, **LK**.

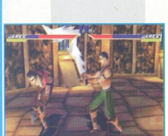
ТАНЯ (TANYA)

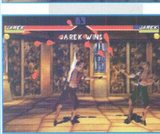
Будучи дочерью посла Эдении в новых мирах, Таня приглашает группу беженцев, покинувших их собственные миры, поселиться в Эдении, где они будут в безопасности. Но вскоре после того как королева Синдел пропустила эту группу сквозь портал, Таня узнает, что один из воинов-беженцев – ни кто иной, как свергнутый Древний Бог Шиннок. Портал же ведет прямо в реальность Небытия, и когда-то свободный мир Эдении теперь находится под властью Шиннока.

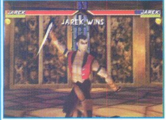
Оружие – Boomerang (бумеранг);
– Достать – **FF**, **FF** + **HK**;
– Удар по голове – **HP**;
– Бросок (бумеранг возвращается) – **LP**;
– Скольжение и удар – **BB** + **HP**;
– Бросок вперед и немного вверх – **BB** + **LP**;
– Другая форма одежды – **Start** (**HK** + **LK** + **HP**).

Приемы:
– Огненный шар – **DD**, **FF** + **HP** (можно делать и в воздухе);
– Огненный шар вниз по диагонали – **DD**, **BB** + **LP** (в воздухе);

Персонаж	После одного вращения	После двух вращений	После трех вращений
Scorpion	Изменение одежды	Одежда Smoke, голый череп. Оружие: булава	Оружие: кривой меч
Raiden	Изменение одежды	Одежда из МК2. Оружие: колесо с ножами	Оружие: кинжал Кали
Kai	Изменение одежды	Оружие: посох Рэйдена	Одежда: очки мотоциклиста, кожаная куртка. Оружие: шипованная булава
Reptile	Изменение одежды	Одежда из МК2	Оружие: шипованная булава
Johnny Cage	Изменение одежды	Оружие: кинжал Кали	Одежда: деловой костюм. Оружие: пистолет.
Tanya	Изменение одежды	Оружие: ледяной посох	Одежда черного цвета. Оружие: молот
Reiko	Изменение одежды	Оружие: меч дракона	Оружие: арбалет
Jax	Изменение одежды	Одежда белого цвета. Оружие: гарпун	Оружие: кинжал Кали
Jarek	Изменение одежды	Оружие: деревянный молот	Оружие: деревянный молот
Quan Chi	Изменение одежды	Оружие: кривой меч	Оружие: арбалет
Fujin	Изменение одежды	Оружие: шипованная булава	Оружие: гарпун
Sub-Zero	Изменение одежды	Измененная одежда (без маски). Оружие: топор	Оружие: меч дракона
Shinnok	Изменение одежды	Оружие: широкий меч	Оружие: бумеранг
Liu Kang	Изменение одежды	Одежда для карате. Оружие: меч дракона	Оружие: меч дракона
Sonya	Изменение одежды	Оружие: кинжал Кали	Одежда лилового цвета. Оружие: булава







– Кувырок и удар – **FF**, **DD**, **BB** + **LK**;
– Удар «Штопор» – **FF**, **FF** + **LK**.

Добивания:
– Вентилятор – **BB**, **FF**, **DD**, **HP**;
– Ломание шеи три раза – **DD**, **FF**, **DD**, **FF**, **HK** (вплотную);
– Поцелуй «завихрение» – **DD**, **DD**, **UU**, **DD**, **HP** + **BL**;
– Пещера Горо – **FF**, **FF**, **FF**, **LP**.

СЕКРЕТЫ

ИЗМЕНЕНИЕ АТРИБУТОВ

На экране выбора персонажа, поставив курсор на нужного вам героя, зажмите кнопку **Start**. Зажав кнопку **Start**, нажмите любую клавишу удара (рукой или ногой, неважно). Выбранный вами герой повернется к вам символом Инь-янь, а потом снова лицом. Это называется «одно вращение». Вращать можно до трех раз. С помощью вращений вы получаете или иную одежду, или иное оружие, или и то и другое. Ниже приведена таблица результатов вращений для каждого персонажа.

ДРАТЬСЯ ЗА МЯСО (MEAT)

Надо победить всеми персонажами, выбирая их с помощью иконки Group на экране выбора героя. Затем взять любой персонаж, и он превратится в Мясо. Мясо обладает всеми теми же суперударами, что и герой, которого вы выбрали.

ДРАТЬСЯ ЗА ГОРО (GORO)

Надо победить в чемпионате Шинноком. Войти на экран выбора героя, выбрать иконку «Hidden», используя **Run**, и, продолжая ее держать, нажать **UU**, **UU**, **UU**, **LEFT**, чтобы попасть на иконку с Шинноком. Затем нажать **BL**, по-прежнему не отпуская **Run**.

Приемы Горо:
– Огненный шар – **FF**, **FF**, **BB** + **HP**;
– Удар двумя руками – **FF**, **FF** + **HP**;
– Землетрясение – **FF**, **FF**, **BB** + **HK**;
– Телепортация и топтание – **BB**, **FF**, **DD**, **DD** + **HK**;
– Мощный апперкот – **DD**, **DD**, **DD** + **HP**;
– Пинок – **BB**, **BB** + **HK**.



ДРАТЬСЯ ЗА НУБ САЙБОТА (NOOB SAIBOT)

Надо победить в игре Рейко. На экране «Versus» (когда два выбранных героя смотрят друг на друга, а внизу есть шесть квадратиков) набрать код 012 012. Покинуть матч и вернуться на экран выбора героя. Выбрать иконку «Hidden», используя **Run**, и, продолжая ее держать, нажать **UU**, **UU**, **LEFT**, чтобы попасть на изображение Рейко. Затем нажать **BL**, по-прежнему не отпуская **Run**.

Приемы Нуб Сайбота:
– Огненный шар – **DD**, **FF** + **LP** (можно делать в воздухе);
– Телепортация – **DD**, **UU** (затем **BL**, чтобы бросить);
– Бросок – **BL** (при встрече с противником в воздухе);
– Достать оружие (коса Смерти) – **FF**, **FF** + **HK**.

ВЫБОР УРОВНЯ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Войдите в «Практику» (Practice) и выберите нужный уровень, на котором вы хотите начать бой. Начните бой в «Практике» и сразу же покиньте его. Начните игру для одного игрока, выберите нужный персонаж, и вы попадете на желанный уровень.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТАВА ПРОТИВНИКОВ

Если вы хотите поменять состав врагов, которые будут вам противостоять в предстоящих боях, то, выбрав колонну с портретами врагов клавишами **Вперед** и **Назад**, нажмите клавишу **удар** рукой. Колонна повернется. Поворачивать ее (изменять состав врагов) можно, как вы понимаете, только три раза.

КОДЫ ДЛЯ ЭКРАНА «VERSUS»

Действуют, когда играют двое. Изменение картинок происходит нажатием клавиш **LK**, **BL**, **LK**.

Kode#1: 111-111 «Free Weapon» – Одно из орудий падает в центр арены в начале матча.

Kode #2: 100-100 «Throwing Disabled» – Игра без бросков и ломания костей.

Kode #3: 444-444 «Armed and Dangerous» – Начать игру с оружием в руках.

Kode #4: 666-666 «Silent Kombat» – Без музыки.

Kode #5: 050-050 «Explosive Kombat» – Последний удар взрывает проигравшего.

Kode #6: 222-222 «Random Weapon» – Начать с другим оружием, не с тем, с которым герой начинает обычно (оружие спрятано).

Kode #7: 123-123 «No Power» – Начать битву с совсем маленьким количеством жизни.

Kode #8: 555-555 «Many Weapon» – Оружиеs drop all over the stage.

Kode #10: 060-060 «No Rain» – Дождь не идет на уровне «Wind World».

Kode #11: 002-002 «Weapon Kombat» – Оба игрока никогда не расстаются с оружием.

Kode #14: 020-020 «Red Rain» – Кровавый дождь на уровне «Wind World».

Kode #15: 010-010 «Maximum Damage Disabled» – Нет ограничения на максимальное повреждение при выполнении комбо.

Kode #16: 110-110 «Throwing and Max Damage Disabled» – Без бросков и без ограничения на максимальное повреждение.



Kode #17: 011-011 «Kombat Zone: Goro's Lair» – Начать игру на уровне «Goro's Lair».

Kode #18: 022-022 «Kombat Zone: The Well» – Начать игру на уровне «The Well».

Kode #19: 033-033 «Kombat Zone: Elder Gods» – Начать игру на уровне «The Elder Gods».

Kode #20: 044-044 «Kombat Zone: The Tomb» – Начать игру на уровне «The Tomb».

Kode #21: 055-055 «Kombat Zone: Wind World» – Начать игру на уровне «Wind World».

Kode #22: 066-066 «Kombat Zone: Reptile's Lair» – Начать игру на уровне «Reptile's Lair».

Kode #23: 101-101 «Kombat Zone: Shaolin Temple» – Начать игру на уровне «Shaolin Temple».

Kode #24: 202-202 «Kombat Zone: Living Forest» – Начать игру на уровне «Living Forest».

Kode #25: 303-303 «Kombat Zone: The Prison» – Начать игру на уровне «The Prison».

Kode #26: 001-001 «Unlimited Run» – Бесконечная энергия для бега.



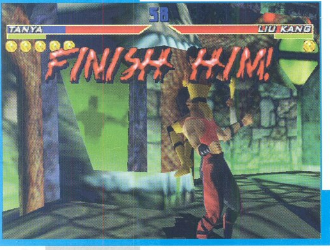




MORTAL

Kode #27: 313-313 «Kombat Zone: Ice Pit» – Начать игру на уровне «Ice Pit».

Kode #xx: 321-321 – У героев очень большие головы.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Для сложности «Easy», на уровне Master 2.

ТАНЯ

Raiden

Для того чтобы победить бога Грома, надо постоянно стараться сбить его апперкотом, а затем попасть в него огненным шаром. Затем заново пытаться повторить эту комбинацию. От его полетов лучше защищаться апперкотами, а не блоками.

Sonya

Крайне сильный противник для Тани. Чередуйте апперкоты с суперударом «кувырок и удар», а также старайтесь сбить Соню огненным шаром.

Liu Kang

Против него очень удобно использовать «Штопор», а также ломание шеи (**LK** вблизи). Таким образом чаще всего удается его нейтрализовать.

Reiko

Его лучше всего бить ударом «кувырок и удар», заперев его при этом в углу, и не давать ему оттуда выйти. Также надо использовать апперкот, опасаясь при этом «звездочек».

Kai

Кая достаточно легко можно забить, если постоянно использовать удар «Штопор», не давая ему встать и нанести ответный удар.

Jarek

Его убить крайне легко, если стрелять постоянно огненными шарами. Но он очень любит перепрыгивать их, а посему вам надо вовремя использовать апперкоты. Также он любит уходить вбок и кидать «звездочки». Не старайтесь от них увернуться, потеряете инициативу.

Johnny Cage

Та же ситуация, что и с Каем. Но Кейдж очень любит кидать предметы: как свое оружие, так и камни, валяющиеся вокруг.

Goro

Этого полубосса можно убить только «Штопором», но ни в коем случае не давайте ему перехватить инициативу: он вас моментально покрошит на мелкие кусочки. Кстати, с помощью «Штопора» вы сможете избежать всех его суперударов.

Shinnok

Абсолютно то же самое, что и с Горо. Вот только Шиннок любит уходить в сторону, но не обращайте внимания. Его удары крайне слабы, и посему вы сможете его уничтожить, даже если он начнет мощную атаку.

СКОРПИОН

Sonya

Гарпун, **HP**, **HP**, **HK**, **BB** + **HK** – вот ваша формула победы в данном состязании.

Scorpion

К сожалению, когда вы деретесь за Скорпиона, тактика победы, по крайней мере против первых противников, абсолютна одинакова. Читай предыдущий пункт.

Sub-Zero

Все также, как и раньше, но вот только постоянно требуются апперкоты. И не особенно бегайте, иначе вы нарветесь на замораживающую статую.

Johnny Cage

Против него абсолютно бесполезна старая связка ударов. С ним лучше всего справляться так: сидите в блоке, а в нужный момент наносите апперкот.

Jarek

Используйте старый метод: связку ударов. Но в этот раз каждая ошибка может стоить вам проигранного раунда. Джерек очень любит уходить в сторону и делать «пушечное ядро».

Jax

Все та же старая техника, только с периодическим использованием апперкотов. Но будьте осторожны: Джекс любит бросать оружие.

Tanya

Старая техника. Старайтесь поймать ее на гарпун, когда она только начала вставать.

Goro

Старая тактика. Но! Ни в коем случае не давайте ему перехватить инициативу – это моментально приводит к вашей смерти.

Shinnok

Только старая тактика и постоянное движение. Очень опасный противник для Скорпиона. Он вам доставит немало неприятностей, и вам придется потратить не одно «продолжение».

САБ-ЗИРО

Для всех противников у Саб-Зиро припасена одна тактика: замораживать, а потом избивать при помощи комбо. Причем, если противник любит бегать вдали от вас, забрасывая огненными шарами, то лучше всего морозить его просто «Заморозкой», а вот если противник крайне активен, то тогда вам могут помочь только ледяные статуи (враги на них постоянно напарываются).

РЭЙДЕН

У Рэйдена, как и Саб-Зиро, есть отличная выигрышная тактика: вперемешку должны идти полет, выстрел, полет, выстрел, в крайнем случае апперкот. Если вы не будете допускать ошибок (то есть постоянно будете делать суперудары) и противник не сможет до вас добежать, можете считать, что вы выиграли. Вот только проявите крайнее внимание к Горо и самому Рэйдену, если тот будет вашим противником. С Горо лучше всего вообще непрестанно летать (иначе он вас затопчет), с Рэйденом же лучше всего сидеть в блоке и наносить апперкоты.

НУБ САЙБОТ

У Нуб Сайбота есть одно любопытное свойство: присев и поставив блок он становится почти непрошибаем. Этим-то и надо пользоваться: садитесь в блок и бейте апперкотами противников. С Горо же лучше всего работать телепортацией и броском. Шиннок забивается абсолютно так же, как и все остальные: сидя, блок, апперкот, блок, апперкот.







КОМПЬЮТЕРЫ

Гарантия 24 месяца.
Сертификат Госстандарта
РОСС RU.ME06.B00148

SMS
Style Micro Systems

SUNRISE



МАГАЗИН

Базовая конфигурация компьютера:
RAM 16 Mb SDRAM, HDD 2.0 Gb EIDE, FDD 3.5", SVGA card 1 Mb PCI, Mini Tower Case, Keyboard, Mouse

Pentium® processor 200 MHz с технологией MMX™	... 352
Pentium® processor 233 MHz с технологией MMX™	... 372
Pentium® II processor 233 Mhz	... 473
Pentium® II processor 266 Mhz	... 499
Pentium® II processor 300 Mhz	... 590
Pentium® II processor 333 Mhz	... 698
Pentium® II processor 350 Mhz	... 907
Pentium® II processor 400 Mhz	..1134

На всех компьютерах установлен антивирусный пакет АО "Диалог-Наука". Конфигурация компьютера по Вашему заказу.

Мониторы:

14" Samsung 400b (0.28 dp, MPR-II)	... 128
15" LG Studioworks 55i (0.28 dp, MPR-II)	... 176
15" LG Studioworks 57i (0.28 dp, MPR-II)	... 193
15" Panasonic P50 (0.27 dp, TCO'95)	... 243
15" ViewSonic P655 (0.27 dp, TCO'95)	... 257
15" Sony 100es (0.25 dp, TCO'92)	... 297
15" Sony 100gs (0.25 dp, TCO'95)	... 353
17" Panasonic S70 (0.27 dp, TCO'92)	... 470
17" ViewSonic G773 (0.26 dp, TCO'92)	... 551

Звуковые карты, TV карты:

Sound Card ESS 1868 (3D), ISA	... 10
Sound Card ESS Solo-1 1938S (3D), PCI	... 16
Sound Blaster Creative 16 PnP, ISA	... 27
Sound Blaster Creative AWE 64 PnP, ISA	... 57
TV card Mr. Vision, PCI (TV tuner, video in)	... 58

МАГАЗИН

Принтеры:

Epson Stylus Color 300 (A4)	... 123
Epson Stylus Color 400 (A4)	... 177
Epson Stylus Color 600 (A4)	... 248
Epson Stylus Photo 700 (A4)	... 295
Epson Stylus Photo EX (A3)	... 514
HP Desk Jet 400 (A4)	... 120
HP Desk Jet 670C (A4)	... 175
HP Desk Jet 690C+ (A4)	... 198
HP Desk Jet 890C (A4)	... 317
HP Desk Jet 1100C (A3)	... 441
HP Laser Jet 6L (A4)	... 381
HP Laser Jet 6P (A4)	... 703
Citizen Printiva 700C (A4)	... 600

Сканеры:

HP Scan Jet 5P (A4, SCSI)	... 241
HP Scan Jet 5100C (A4, LPT)	... 253

Факс-модемы US Robotics (бесплатный выход в Интернет), комплектующие, источники бесперебойного питания APC, средства multimedia, расходные материалы, сетевое оборудование, аксессуары, копиры Canon.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Модернизация компьютеров (любых моделей), заправка картриджей, обмен мониторов (14" -> 15" -> 17"), ремонт принтеров и мониторов, установка и настройка средств multimedia, проектирование и установка компьютерных классов "под ключ", выезд специалиста к заказчику.

http://www.sunup.ru
E-mail: service@sunup.ru

Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!

Магазин и сервис-центр: Краснаказарменный пр-д, 1 (ст.м. "Авиамоторная")
Тел.: (095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180
Магазин: Овчинниковская наб., дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")
Тел.: (095) 951-1127, 950-1040

Pentium является зарегистрированным товарным знаком и MMX является товарным знаком Intel Corporation.



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

Во время миссии нажмите **Enter** и напечатайте: #Chicken – обязательно с большой буквы. Снова нажмите **Enter** и вводите коды.
Далее напечатайте один из следующих кодов:
#kill all – убить всех врагов,
#show map – открыть всю карту,
#victory – победа в миссии,
#modify army +god – получите режим Бога для своих орлов,
#modify army +spells – получить все виды магии для всех ваших магов,
#modify self +god – получите режим Бога для своего героя,
#modify self +spells – получить все заклинания для своего мага,
для кода #modify также возможны параметры +spell и +knowledge, после которых необходимо указать конкретный вид магии, который вы хотите получить,
#pickup all – собрать все мешки,
#create NN Gold – заработать столько золота, сколько укажете вместо NN,
#summon hero – вызвать героя.

BATTLEZONE

Следующие коды вводятся во время игры при удерживании клавиш **Shift** + **Ctrl**.
BZBODY – Бесконечный энергетический щит (God Mode).
BZFREE – Бесконечное количество пилотов.
BZRADAR – Открыть всю карту.
BZTNT – Бесконечные боеприпасы.

BALLS OF STEEL

Для ввода кодов нажмите клавишу **Prt Sc**.
Коды, работающие на всех столах
bucket – зарядка kickbacks (две пружинки внизу справа и слева);
couch potato – высветить режим «Video»;
eloi – уменьшить время;
evil twin – два шара;
freakshow – высветить режим «Extra ball»;
grand canyon – шар всегда на игровом поле;
last legs – последний шар;
morlock – увеличить время;
pitchfork – увеличение количества очков;
t-minus # – включает один из 8 режимов (вместо знака # нужно поставить цифру от 1 до 8). У каждого стола свои режимы;
triplets – три шара;
warp core – супершар;
whodunnit – высветить режим «Command decision».

Стол Darkside
nerf gun – суперпушка;
popcorn – высветить режим «Super Pops»;
roach motel – высветить «Crawler attack».
hot – режим «fire»;
new york – режим «citadel»;
wet – режим «water»;
yorick – режим «portal».

Стол Duke Nukem
gatekeeper – все ключи;
meat market – pickups.

Стол Barbarian
cool – режим «air»;
dry – режим «earth»;

Стол Mutation
popcorn – высветить режим «Super Pops»;
toadstool – высветить режим «Toxic Spores».

Стол FireStorm
road rage – car chase.

DARK FORCES

Напечатайте эти ходы в любой момент во время выполнения миссий.
LAIMLAME – полная неуязвимость (можете не бояться оружия врагов, падений и агрессивной среды), но вы не сможете подбирать усилители (скорострельность или суперщит).
LABRADY – полный боезапас для всех видов оружия.
LAPOSTAL – добавляет оружие и полный боезапас к нему.
LAMAXOUT – максимальное количество предметов.
LARANDY – усилитель скорости стрельбы оружия.
LAUNLOCK – все дополнительные предметы (очки ночного видения, «кошки» на сапоги).
LAREDLITE – враги застывают на месте и не атакуют вас. Однако вы не можете убить их, пока не отключите этот режим.
LAPOGO – теперь вы сможете «взлететь» по стене, если сверху есть место, где встать (прыжок вверх на неограниченную высоту). Но при падении вы все равно будете получать ранения.
LACDS – режим открытия всей карты. При повторном введении код показывает вам местонахождение всех предметов и врагов на уровне.
LASKIP – успешное завершение текущего задания.
LADATA – в верхнем правом углу появляется строка с вашими текущими координатами (по осям X, Y, Z), высотой (буква «H») и процентом обнаруженных секретов (буква «S»).
LABUG – режим насекомого (теперь вы сможете проползти по узким проходам и протиснуться сквозь щели).

Пароли уровней

LASECBASE	– уровень Secret Base
LATALAY	– уровень Talay:Tak Base
LASEWERS	– уровень Anoat City
LATESTBASE	– уровень Research Facility
LAGROMAS	– уровень Gromas Mines
LADTENTION	– уровень Detention Center
LARAMSHED	– уровень Ramsees Hed
LAROBOTICS	– уровень Robotic Facility
LANARSHADA	– уровень Nar Shaddaa
LAJABSHIP	– уровень Jabba's Ship
LAIMPCITY	– уровень Imperial City
LAFUELSTAT	– уровень Fuel Station
LAEXECUTOR	– уровень The Executor
LAARC	– уровень The Arc Hammer

DEATHTRAP DUNGEON

Во время игры напечатайте:
elvis – неограниченная жизнь;
help – пауза в игре.
При помощи любого текстового редактора откройте файл config.dat в директории с Deathtrap Dungeon. Найдите строку со словом PROGRESS и измените ее на PROGRESS 1023.
Это позволит вам играть на любом из уровней, но только в режиме Single Player.

ENTREPRENEUR

Только для режима Single Player: нажмите **Tab**, напечатайте один из нижеприведенных кодов и нажмите **Enter**.
zeropercentinterest – дает $10 000 000;
canyousparedime – дает $100 000 000;
nomoneydown – дает $100 000 000;
iseelondoniseefrance – исследования во всех областях;
feelthatmojorising – дает по 10 ед. каждого ресурса;
idkfa – дает 99 ед. каждого ресурса;
hitmeagain – дает одну action card;
upmysleeve – дает полный набор карт;
impressme – окончание текущего исследования.

FOREVER LEGEND

Купите MORPH Potion за 1 000 золотых у человека, который находится к северу от города. Выпейте MORPH Potion И НЕ ВЫХОДИТЕ ЗА ПРЕДЕЛЫ ЭКРАНА, на котором находитесь. Как только Kilgaly станет похож на LINK, напечатайте эти коды! Учтите, что для отключения кода вам надо набрать его снова.

KSLENSBOY	– Kilgaly оказывается в пузыре;
KSGIVEME	– дает максимум денег (65535);
KSLIVEITUP	– дает максимум HP (65535);
KSBADPOWER	– дает максимум MP (65535);



KSCHICKEN – никаких боев на поле;
KSLIFESUCKS – мгновенная смерть;
KSITSTOEASY – заканчивает игру;
KSWOAHBABY – дает максимальную атаку (65535);
KSIAMGOD – дает вам все 4 заклинания;
KSROSHAMBO – испробуйте сами;
KSWHODIDIT – испробуйте сами.

HOUSE OF THE DEAD

Находясь в главном меню, зажмите **Ctrl** и напечатайте:
SKIDMARX – включить код и редактирование показателей персонажа;
CREATURE – включить тест.

ICARUS

Чтобы убить врага с одного удара, перед атакой напечатайте «Baby».
Чтобы не тратить HP/MP, перед атакой напечатайте «Waac».
Для получения денег напечатайте «Jjun».

M.A.X. 2

Во время игры напечатайте (не забудьте про квадратные скобки):
[maxspy] – увидите всех врагов (и животных);
[maxstorage] – получите максимум сырья;
[maxsurvey] – увидите все месторождения полезных ископаемых на карте;
[maxsuper] – доводит показатели выделенного солдата/машины до максимума.

MECH COMMANDER

Сначала создайте в главной директории (там, куда вы установили игру; по умолчанию это C:\Program Files\FasaInteractive\MechCmdr) файл с именем «buymechcommander.2».
Если этот файл не создать, то коды работать НЕ БУДУТ!
Во время прохождения задания напечатайте:
lorrie – восстанавливает боезапас (хорошо для ракет и автопушки);
osmium – включает режим Бога (неуязвимость);
CTRL-ALT-W – переход на экран «Mission Sucessful» (победа);
lordbunny – дает неограниченную артиллерийскую поддержку (artillery strikes). Нажмите **B** и щелкните левой клавишей мыши для наведения;
mineeyeshaveseentheglory – ракрывает всю карту;
deadeye – у всех пилотов показатель «Max Gunnery» (точность стрельбы) поднимается до максимума;
framegraph – вообще-то это не код, но зато в инструкции о нем ничего не сказано. Он показывает частоту смены кадров игры.
Еще один вариант кодов: при помощи патча сделайте себе версию игры 1.8. Создайте в основной директории (куда установили игру) файл с именем «ixtlriimceourl» путем копирования и последующего переименования файла «windows.fit».
Теперь вам будут доступны коды, вводимые в режиме подготовки к заданию (когда вы покупаете Мехи и оружие):
poundofflesh – добавляет 1,000,000 Resource Points;
rockandrollpeople – убирает ограничение на тоннаж десанта (Drop Weight Limit).
Но помните: все вышеуказанные коды были сделаны лишь для режима отладки и при их применении есть очень большой риск подвесить компьютер. МЫ ВАС ПРЕДУПРЕДИЛИ!

NAM

NVAGOD – режим Бога.
NVACALEB – режим Бога.
NVASHOWMAP – открывает всю карту.
NVABLOOD – дает все оружие.
NVUNLOCK – открывает все замки.
NVACLIP – можно ходить сквозь стены.
NVALEVEL### – выбор уровня и эпизода (например, NVALEVEL205 – выбран эпизод 2, уровень 5).

NIHILIST

Для получения бесконечного количества ракет:
Купите корабль с двумя ракетными отсеками.
Выберите приглянувшуюся вам ракету и купите ее (вы должны купить только одну-единственную ракету).
Выберите ракету, нажав сразу обе клавиши мыши (как будто вы загружаете оба отсека). Если вы все сделали правильно, то у вас в отсеках будет по ракете и еще ракета останется у вас «на руках», при этом счетчик будет показывать x0.
После этого идите в первый Karral. Дальше вам не придется покупать ракеты выбранного типа. Вы можете повторить этот трюк со всеми другими типами ракет.

PRO BASS FISHING

Начните новую игру и перед тем, как ввести ваше имя, напечатайте следующие коды (если набранный текст пропадает, значит, код введен правильно):
pbxray – показывает всю рыбу в режиме «fishing» (Fishing View);
pbpowerpole – леска у вас не рвется;
pbsuperbait – рыбы усердно клюют на любую приманку;
dissappear – этот код включится только тогда, когда вы начнете новую игру, и вас назовут обманщиком.

RAVAGE DCX

Во время игры напечатайте:
ATHENA – режим бога
THEO – бесконечный боезапас

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

rdhounddog – режим Бога.
rdall – получите оружие, патроны, предметы и ключи.
rdmeadow### – перенос на выбранный уровень (# – эпизод, ## – уровень).
rdview – включение режима обзора (**F7**).
rdunlock – открыть все замки.
rditems – получите все предметы.
rdrate – показать частоту кадров.
rdskill# – изменить уровень сложности (# – номер уровня).
rdcritters – чудовища оживают после того, как вы их уложите.
rdshowmap – показать всю карту.
rdelvis – режим Бога.
rdclip – режим прохождения сквозь стены.
rdguns – все оружие.
rdinventory – все предметы.
rdkeys – все ключи.
rdjoseph – получить мотоцикл.
rdmrbill – нанести себя тяжкое ранение.
rdrhett – мгновенная смерть.
rdaaron – режим гриба.
rdnocheat – выключить все введенные ранее коды.
rdwoleslagle – включение режима пьянства (мгновенно напиться/мгновенно протрезветь).
rdmikael – все предметы.
rdgreg – получить лодку.
rdarijit – получить лодку.
rddonut – получить лодку.
rdkfc – режим курицы.



PC CD-ROM

SETTLERS 2

Для первой версии игры введите «Thunder». Это даст вам возможность строить все, что угодно. При включенном коде вы увидите и восклицательный знак. Нажмите **F7** – и сможете просмотреть всю карту.
Для версии игры 1.51 введите код «Winter». Он позволит вам делать все то же самое, что и код «Thunder», но теперь вы еще сможете построить на своей территории новую HeadQuarters.

TOTAL ANNIHILATION

С помощью этой хитрости можно освоить строительство юнитов, которые по задумке авторов должны быть построены с помощью «Advanced Construction units» и «Construction units». Выберите юнит и нажмите **Enter**. В окне сообщений вы должны выбрать «commander» и опять нажать **Enter**. Теперь вы можете увидеть, что вам доступны для строительства даже такие юниты, как Big Bertha's, Guardians и Warlord. На некоторых версиях игры вы сможете строить некоторые полезные юниты с помощью «Advanced shipyard».
Во время игры нажмите **Enter** и напечатайте коды (все коды, кроме ненужных и RADAR, LIGHT, SING, работают только во многопользовательском режиме и skirmish):
+ATM – дает 1 000 метала и энергии;
+CDPLAY – то же, что и +CDSTART (чуть быстреее);
+CDSTART – включает музыку с CD;
+CDSTOP – выключает музыку с CD;
+CLOCK – показывает время игры;
+CONTROL # – дает вам возможность управлять другим skirmish AI, где # – 0-3;
+DOUBLESHOT – все виды оружия наносят двойный урон;
+HALFSHOT – все виды оружия наносят лишь половины нормального урона;
+ILOSE – вы проигрываете;
+IWIN – вы побеждаете;
+KILL – убивает все войска (включая и ваши собственные);
+LIGHT 1000 – здания становятся темнее;
+LOS – то же, что и +NOWISEE (чуть быстрее);
+NOENERGY – запас вашей энергии понижается до 0;
+NOMETAL – запас вашего металла понижается до 0;
+NOSHAKE – экран не дрожит при взрывах;
+NOWISEE – полная карта и отключается ограничение на радиус видения;
+SHADOW – вкл./выкл. тени объектов;
+SING – ваши воины «поют», когда получают приказ;
+SOUND3D – включение 3D-звука;
+SWITCHALT – позволяет переключаться между отрядами при помощи только клавиш с цифрами.

Получение доступа к заданиям во время кампании
Во-первых, вы всегда можете выбрать следующее задание, даже если и проиграли.
Во-вторых, вы можете сделать вот что:
щелкните на иконке Single Player. Когда появится страница Single Player Game, напечатайте DRDEATH. Между строками Load Game и Previous Menu появится косточка с эмблемы Cavedog Entertainment. Щелкните на косточку – и попадете в особое меню Play Any Game. Теперь выбирайте любое задание.

TRIBAL RAGE

Нажмите **Shift** + **Ctrl** + код, где код – это:
R – открывает карту;
V – автоматическая победа;
Z – добавляет 1 000 кредитов.

UNREAL

Для ввода кодов нажмите **Tab** или **~** (**тильду**), после завершения ввода нажмите **Enter**.
ALLAMMO – получить 999 патронов для любого оружия;
FLY – режим полета;
GHOST – режим прохождения через стены;
WALK – возвращение в режим пешехода (при работе паролей «FLY» и «GHOST»);
GOD – режим неуязвимости (не спасает от падения в лаву и от защемления между створок любых сверхмощных дверей);
INVISIBLE – режим невидимости;
KILLPAWNS – убить всех монстров;
WALK – отключение режимов «GHOST» и «FLY»;
SLOMO # – изменение скорости игры (1.0 – нормально);
SUMMON – позволяет получить названное оружие.
Например:
SUMMON EIGHTBALL;
SUMMON FLAKCANNON;
SUMMON NALI;
SUMMON DISPERSIONPISTOL;
SUMMON AUTOMAG;
SUMMON STINGER;
SUMMON ASMD;
SUMMON RAZORJACK;
SUMMON GESBIORIFLE;
SUMMON RIFLE;
SUMMON MINIGUN;
SUMMON SKAARJWARRIOR;
PLAYERSONLY – остановка времени. Повторный ввод – отключение режима;
OPEN MAPNAME – переход на любой уровень. Только вводите имя так: OPEN DIG;
BEHINDVIEW 1 – вид на вашего героя как в Tomb Raider;
BEHINDVIEW 0 – выключает предыдущий код;
FLUSH – если вы начинаете получать мусор на структурах стен, введите этот код для устранения проблемы.

Карты игры Unreal

Bluff	Dmfith	ExtremeDGen	SkyBase
Ceremony	DmHealPod	Gateway	SkyCaves
Chizra	DmMorbias	Harobed	SkyTown
Dark	DmRadikus	IsvDeck1	SpireVillage
Dasacellars	DmTundra	IsvKran4	TerraLift
Dasapass	Dug	IsvKran32	Terraniux
Dcrater	Endgame	NaliBoat	TheSunspire
Dig	Entry	NaliC	Trench
DKNightOp	ExtremeLab	NaliLord	Unreal
DMARIZA	ExtremeEnd	Noork	VeloraEnd
DMCURSE	ExtremeGen	NyLeve	Vortex2
DmDeathFan	ExtremeBeg	Passage	
DmDeck16	ExtremeCore	QueenEnd	
DMElsinore	ExtremeDark	Ruins	

Параметры командной строки
-nosound – Выключить звук.
-nodsound – Отменить поддержку DirectSound.
-noddraw – Отменить поддержку DirectDraw.
-nohard – Отменить поддержку 3d hardware.
-firstrun – Переспрашивать «First Run».
-conflicts – Показать конфликтующие объекты.
-nok6 – Отменить поддержку AMD K6-3D.
-nommx – Отменить поддержку MMX.

WORLD CUP '98

Измените имя игрока на код и нажмите **Enter**. Когда введете все коды, нажмите **Backspase**, чтобы имя игрока осталось без изменений. Далее идите в основное меню и нажмите **Scroll Lock** для включения кодов.
Cartman – проверка каждого игрока.
Gabo – большие головы у игроков.
Gonzo – горячий картофель.
Hurst – включить '82, '74, '70, '66 Classic Match.
Kenny – горящий мяч.
Kyle – игроки-скелеты.
Mr Hat – сумашедший мяч.
Neila – ужас на стадионе.
Powder – компьютер становится глух.
Zico – включить 1982 Classic Match.

BIO F.R.E.A.K.S.

Вид от первого лица
Во время поединка, удерживая **L2 + R2**, нажмите стрелку в направлении, противоположном тому, куда смотрит ваш персонаж. Прозвучит фраза FIRST PERSON FIGHT CAMERA ON. Чтобы выключить этот режим, удерживая **L2 + R2** , нажмите ↓.

Победа одним ударом для Bullseye Выполняется это так же, как и прием «Energy Drain», только теперь вместо **LeftPunch** нажмите **RightPunch**.
Если персонаж смотрит направо, то прием будет таким: →, ← + **RightPunch**. Кулак Bullseye начнет светиться, он завертится и, если противник замешкается, снесет ему голову.

Победа одним ударом для Sabotage Играя за Sabotage, нажмите ←, затем зажмите и не отпускайте ← + **RightPunch** + **RightKick**. Если удар попадет по противнику, его голова взорвется.

BLOODY ROAD

Режим тени
Выиграйте игру за все персонажи – и получите этот режим. Сама игра останется прежней, но за спиной вашего персонажа будет тень.

Изменение внешнего облика
Чтобы изменить внешний облик вашего персонажа, выполните следующие действия на экране выбора персонажа:
переменить костюм: выберите персонаж с помощью ●;
изменить руки: зажмите **L1** и **L2** при выборе персонажа;
изменить костюм и добавить персонажу большую голову: зажмите **L2** и выберите своего персонажа с помощью ●;
изменить костюм и сделать персонаж мальчишкой: зажмите **R2** и выберите персонаж при помощи ●;
оставить тот же костюм и добавить большую голову: зажмите **L2** и выберите персонаж при помощи ✖;
оставить тот же костюм и сделать персонаж мальчишкой: зажмите **R2** и выберите персонаж при помощи ✖.

Дополнительные опции
Выиграйте игру на уровне 4 или выше – и получите доступ к новым опциям в Bonus menu.

Изменение угла камеры
Выиграйте игру, играя за Alice на уровне 4 или выше. Теперь на экране опций вы сможете задать изменение угла камеры.

Невидимые стены
Выиграйте игру, играя за Fox на уровне 4 или выше. Теперь стены станут прозрачными.

Большая арена
В режиме Survival Mode победите десять противников подряд. Размер поля боя после этого увеличится.

Восстановление жизни
Выиграйте игру за Bakuryu на уровне 4 или выше, и после этого здоровье начнет понемногу восстанавливаться во время боя.

Большие руки
Выиграйте игру на уровне 4 или выше без испоользования continues (на одной жизни), и ваш персонаж получит большие руки.

Режим «No Guage»
Выиграйте игру за Yugo на уровне 4 или выше.

Режим «No Guard»
Выиграйте игру за Gado на уровне 4 или выше, чтобы играть без всякой защиты!

Без молний
Выиграйте игру за Long на уровне 4 или выше, чтобы прекратить сверкание молний во время проведения некоторых ударов.

Маленькие персонажи
На экране выбора персонажа зажмите **R2** и выберите персонаж при помощи ●.

Неограниченные повторы
Победив противника в любом раунде, нажмите ▲, чтобы просмотреть повтор. Каждый раз, как вы нажмете ▲, вы увидите еще один повтор.

FORSAKEN

Пароли уровней:

2	– 2J0V6X0N
3	– GN16643P
4	– XD9XS173
5	– 6JBDSP1N

GRAN TURISMO

Легкие деньги
Простейший путь заработать много денег – выиграть каждую из гонок Cup или Challenge, а затем продать все призовые машины. Если продать призовую машину ее первоначальным владельцам, вам дадут больше денег.

Самая быстрая машина
Самая быстрая машина в игре – Nissan R33 Skyline GTR V-Spec. Оборудуйте ее по максимуму – и вы получите двигатель мощностью в 941 л. с.

Призовые машины и трассы
Чтобы получить все бонусы в режиме Arcade, включая четыре дополнительных трассы (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5 и Grand Valley Speedway), все машины (Toyota, Subaru, Dodge, and TVR) и увидеть заключительный ролик, вам нужно победить на всех отдельных трассах на каждой из машин (A, B, и C) на каждом из уровней сложности (Easy, Normal, Difficult).

Скрытое видео сотрудников GT
В Arcade Mode сначала получите скрытые трассы, затем на каждой трассе займите первое место с любой машиной в классе A, B и C на уровне Normal или выше. Далее идите в Bonus Items – и увидите «Staff Video».

Действительно легкие деньги
Чтобы получить много-много денег, купите Viper GTS. Ничего в ней не меняйте и не настраивайте. Затем в меню Special Events идите в чемпионат серийных машин (Commercial Cars Championship). Используйте Viper. Вы совершенно спокойно всех обойдете. За победу на одной трассе вы получите $50 000. А за победу в чемпионате – $100 000. То есть, если вы приедете первым в каждой отдельной гонке и станете чемпионом, у вас будет $400 000.

Выиграть Concept Car
Чтобы получить Concept Car (экспериментальный дизайнерский образец машины), примите участие в гонке American vs. British и прибудьте первым. Второй способ получить Concept Car – получить золотой приз в каждом из семи предварительных B-Lisence испытаний и в финальном испытании.

N2O – NITROUS OXIDE

Пароли уровней

3	– ●, ✖, ●, ●, ▲, ▲, ✖, ▲
4	– ●, ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, ▲
5	– ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ●
6	– ▲, ▲, ●, ▲, ▲, ✖, ▲, ✖
7	– ✖, ▲, ●, ▲, ✖, ▲, ●, ▲
8	– ▲, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
9	– ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●
10	– ✖, ▲, ▲, ●, ▲, ✖, ✖, ✖
11	– ●, ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ▲, ▲
12	– ●, ✖, ✖, ✖, ▲, ✖, ✖, ▲
13	– ▲, ▲, ▲, ●, ●, ✖, ●, ●
14	– ▲, ▲, ▲, ●, ●, ▲, ●, ✖
15	– ●, ▲, ✖, ▲, ●, ▲, ▲, ▲
16	– ●, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ●, ▲
17	– ✖, ●, ▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ●
18	– ●, ▲, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ✖

ROAD RASH 3D

Простой доступ к «Blast 2X»
Во время гонки, нажмите клавишу ZOOM OUT, затем зажмите клавишу REARVIEW MIRROR и отпустите ZOOM OUT. Теперь у вас есть Blast 2X без той утомительной процедуры с «Looking Back».

Избежание штрафов
Когда вас поймают, нажмите паузу и начните гонку сначала. Вы избежите штрафа и сохраните деньги.

WORLD CUP '98

Доступ к World Cup Classic Mode
Выиграйте всемирный Кубок, тогда получите доступ к новому чемпионату – World Cup Classic Mode. Вам станут доступны особые команды вроде сборной Аргентины 1930 года и другие. Более того, вы сможете использовать и легендарного Пеле!
Выигрывая каждый Old The Classic Matche, вы получаете доступ к следующему.

■





Дмитрий Орехов

КАК ЗАГРУЗИТЬ КОМПЬЮТЕР

В предыдущем номере было обещано рассказать о том, как правильно написать файлы config.sys и autoexec.bat, определяющие порядок загрузки компьютера. Главное при этом – рационально распределить ресурсы вашего компьютера (основной из которых – оперативная память) между операционной системой и приложениями. Понятно, что операционная система возьмет свое в любом случае, нам же нужно, чтобы программы, особенно старенькие, не умеющие использовать установленные в вашем Pentium II-400 128 Мбайт, тоже работали. К сожалению, стандартная конфигурация, создаваемая автоматически при установке Windows 95 на большинстве машин, принадлежащих игроманам, не обеспечивает работы всех без исключения программ и полюбившихся, хотя и старых игрушек. Помочь в решении этой довольно распространенной проблемы должна наша статья.

В MS-DOS, начиная с версии 6.2, появилась поддержка многовариантной загрузки (загрузка – это процесс помещения какого-либо программного обеспечения в память компьютера), что дало возможность настраивать операционную систему (ОС) в зависимости от требований конкретных приложений (программ). Эта возможность продолжает поддерживаться и сейчас в операционных системах Windows 95 и Windows 95 OSR2.

Многовариантная загрузка позволяет программам, предназначенным для работы в MS-DOS, получать больше ресурсов компьютера.

Необходимость многовариантной загрузки вытекает из того, что одна программа может работать при одной конфигурации, а другая нет. Чем большим количеством программ вы пользуетесь, тем очевиднее невозможность настроить систему так, чтобы она могла корректно выполнять все приложения при одной конфигурации. Особенно это проявляется, если вы любитель компьютерных игр, а игры очень капризны. Вот и приходится воспользоваться истиной «Лучше день потерять, потом за пять минут долететь». Поэтому немедленно приступим к изучению того, как настроить ОС на многовариантную загрузку.

Настройка выполняется путем внесения изменений в файлы **config.sys** и **autoexec.bat**, а если у вас Windows 95, то может потребоваться вмешательство в файл **msdos.sys**. Для внесения изменений в эти файлы можно пользоваться любым простым текстовым редактором (например встроенным редактором программы Norton Commander), блокнотом (Notepad) в Windows 95, а самые любопытные могут найти там же Sysedit.

CONFIG.SYS

Файл config.sys может состоять из одной или нескольких секций. В каждой секции записываются команды, которые загружают необходимые драйверы или настраивают ОС.

Каждая секция начинается так: `[имя_секции]`

Например: `[Windows]`

Секция заканчивается, если встречается имя новой секции, или же продолжается до конца файла.

При загрузке ОС на экране появляется стартовое меню, из которого пользователь выбирает необходимую конфигурацию. Стартовое меню описывается в секции с именем **Menu**.

Для каждой конфигурации в меню должна быть записана строка следующего вида:

MenuItem = Имя_секции, Строка, появляющаяся на экране

Например, для двухвариантной загрузки в DOS и Windows файл **config.sys** может выглядеть так:

```
[Menu]
MenuItem = Dos,-- M S - D O S --
MenuItem = Windows,-- W I N D O W S --
[Dos]
...
```

```
edit autoexec.bat - Far
autoexec.bat                    Win    Line 1/39              Col 1          64
@ECHO OFF
PROMPT=$P$G
mode con codepage prepare=((866) C:\WINDOWS\COMMAND\ega3.cpi)
mode con codepage select=866
REM Включить поддержку русского языка
SET TEMP=C:\TEMP
SET PATH=C:\NC;C:\ARC
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
GOTO %CONFIG%

:WORK
C:\TBEACH\DOSAPPS\setupsnd.exe C:\NC\TBEACH\DOSAPPS\WFOS2001.MOT
C:\TBEACH\DOSAPPS\tbsmix.exe /M=12 /W=12 /F=12 /L=12 /C=12
REM Инициализация звуковой платы.
REM Индивидуальна для каждого типа платы.
LH C:\MOUSE\mouse.com
LH C:\WINDOWS\COMMAND\mscdex.exe /D:IDECDR /M:10 /V

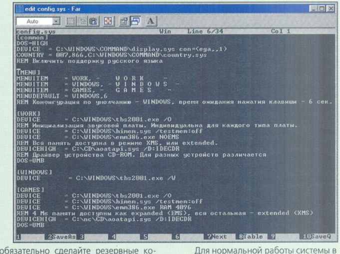
LH keyb ru,,C:\WINDOWS\COMMAND\keybrd3.sys
REM Стандартный драйвер русификации клавиатуры от Microsoft
GOTO NC

:WINDOWS
LH keyb ru,,C:\WINDOWS\COMMAND\keybrd3.sys
win
GOTO END

:GAMES
C:\TBEACH\DOSAPPS\SETUPSND.EXE C:\TBEACH\DOSAPPS\WFOS2001.MOT
C:\TBEACH\DOSAPPS\TBSMIX.EXE /M=12 /W=12 /F=12 /L=12 /C=12
LH C:\MOUSE\mouse.com
LH C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:IDECDR /M:1000 /V /E
LH keyb ru,,C:\WINDOWS\COMMAND\keybrd3.sys

:NC
NC.EXE

:END
1  2SaveAs 3  4  5  6  7Next 8Table 9  10SaveQ
```



```
edit config.sys - Far
config.sys                      Win    Line 6/34              Col 1
[common]
DOS=HIGH
DEVICE  = C:\WINDOWS\COMMAND\display.sys con=(ega,,1)
COUNTRY = 007,866,C:\WINDOWS\COMMAND\country.sys
REM Включить поддержку русского языка

[MENU]
MENUITEM     = WORK, -    W O R K     -
MENUITEM     = WINDOWS, - W I N D O W S  -
MENUITEM     = GAMES, -   G A M E S    -
MENUDEFAULT  = WINDOWS,6
REM Конфигурация по умолчанию - WINDOWS, время ожидания нажатия клавиши - 6 сек.

[WORK]
DEVICE       = C:\WINDOWS\tbs2001.exe /O
REM Инициализация звуковой платы. Индивидуальна для каждого типа платы.
DEVICE       = C:\WINDOWS\himem.sys /testmem:off
DEVICE       = C:\WINDOWS\emm386.exe NOEMS
REM Вся память доступна в режиме XMS, или extended.
DEVICEHIGH   = C:\CD\aoatapi.sys /D:IDECDR
REM Драйвер устройства CD-ROM. Для разных устройств различается
DOS=UMB

[WINDOWS]
DEVICE         = C:\WINDOWS\tbs2001.exe /W

[GAMES]
DEVICE       = C:\WINDOWS\tbs2001.exe /O
DEVICE       = C:\WINDOWS\himem.sys /testmem:off
DEVICE       = C:\WINDOWS\emm386.exe RAM 4096
REM 4 Мб памяти доступны как expanded (EMS), вся остальная - extended (XMS)
DEVICEHIGH   = C:\nc\CD\aoatapi.sys /D:IDECDR
DOS=UMB
1  2SaveAs 3  4  5  6  7Next 8Table 9  10SaveQ
```

Для практики приведем пример реально работающих файлов **config.sys** и **autoexec.bat**.

ВНИМАНИЕ! Занимаясь редактированием системных файлов, помните, что допущенные при работе ошибки могут привести к частичной или полной потере работоспособности системы, поэтому, прежде чем вы внесете в них изменения, приготовьте системную дискету, с которой вы сможете загрузить машину в случае неприятностей, и обязательно сделайте резервные копии файлов, которые собираетесь править, чтобы иметь возможность восстановить нормальную работу системы.

Для отладки в процессе загрузки можно использовать режим пошагового выполнения команд системных файлов. Он включается нажатием комбинации клавиш **Shift+F8** при появлении на экране слов Starting Windows 95... (Starting MS-DOS...) или начального меню.

Информацию об объеме доступной памяти можно получить командой **mem**.

Для нормальной работы системы в данной конфигурации в разделе **[Options]** файла **msdos.sys** должны содержаться следующие строки:

```
[Options]
BootGUI=0
BootMulti=1
```

Чтобы внести изменения в системный файл msdos.sys, необходимо предварительно снять с него атрибуты Read-only, System и Hidden командой:

```
attrib -r -h -s msdos.sys
```

Закончив редактирование, верните их командой:

```
attrib +r +h +s msdos.sys
```



```
[Windows]
...
```

Причем в секциях Dos и Windows должны присутствовать необходимые команды (о них позже).

Еще в секции Menu можно написать такую строку:
MenuDefault = Имя_секции, Число

Например: **MenuDefault = Windows,5**

Это значит, что если пользователь не выберет за 5 секунд ни одного варианта, то автоматически будет выбран пункт Windows.

В файле **config.sys** можно написать секцию с именем Common (общая). Команды из этой секции выполняются всегда, независимо от того, какой вариант загрузки выбрал пользователь. Эти команды выполняются перед тем, как будут выполнены команды из секции, соответствующей выбранному пункту из меню.

Теперь обсудим команды, которые можно использовать в файле **config.sys**.

КОМАНДА BREAK

Эта команда устанавливает режим контроля за нажатием клавиш CTRL + C. Сочетание клавиш CTRL + C позволяет прервать какую либо программу или текущее действие (например, выполнение команды Copy). MS-DOS отслеживает нажатие клавиш CTRL + C только при считывании данных с клавиатуры и выводе на экран и принтер, но если задать для команды аргумент ON, то действие сочетания CTRL + C распространится также на чтение и запись на диск.

BREAK [ON|OFF]

Примечание: В данном и подобных случаях квадратные скобки обозначают необязательные элементы, т. е. они могут отсутствовать, а символ | используется для обозначения того, что можно указывать либо одно значение, либо другое.

Пример: **BREAK ON**

КОМАНДА BUFFERS

Эта команда управляет выделением памяти для дисковых буферов при запуске системы. Дисковые буферы используются при работе с файлами. (Не следует путать с кэшированием дисков с помощью программы **Smartdrv** и ей подобных.)

Обычно под буфером понимают такую область памяти, в которую считываются данные с диска, а программы берут данные из этой области, не обращаясь к диску. Это позволяет увеличить скорость работы программ.

Записывается так:

BUFFERS=n[,m]

n – количество буферов. Значение n должно лежать в диапазоне от 1 до 99. По умолчанию оно равно 30.

M – количество буферов в дополнительной области кэширования. Значение m должно лежать в диапазоне от 0 до 8. По умолчанию оно равно 0 (дополнительная область кэширования не содержит буферов).

Количество дисковых буферов сказывается на количестве свободной памяти, доступной программам.

Пример: **BUFFERS = 10,0**

КОМАНДА COUNTRY

Эта команда управляет поддержкой национальных стандартов для порядка сортировки, а также отображения времени, даты и денежных сумм на уровне MS-DOS. Эта команда определяет также, какие символы можно использовать в именах файлов.

Записывается так:

COUNTRY=xxx[,[yyy][,[диск:][путь]имя_файла]]

xxx – код страны.

yyy – используемый для страны набор символов.

[диск:][путь]имя_файла – расположение и имя файла, содержащего данные, необходимые для поддержки национальных стандартов.

Без использования данной команды программа Norton Disk Doctor, работавшая из Windows 95, не распознавала русские имена файлов и пыталась их корректировать.

Пример: **COUNTRY = 007,866,C:\WINDOWS\COMMAND\COUNTRY.SYS**

КОМАНДА DEVICE

Эта команда позволяет загрузить в память драйвер какого-либо устройства. Драйвер – это такая программа, которая управляет устройством, и без этой программы оно работать не будет (например, мышь).

Записывается так:

DEVICE=[диск:][путь]имя_файла [параметры]

Параметры

[диск:][путь]имя_файла – расположение и имя загружаемого драйвера устройства.

[параметры] – параметры командной строки, передаваемые драйверу.

Пример: **DEVICE = C:\WINDOWS\himem.sys**

КОМАНДА DOS

Эта команда указывает на необходимость загрузки MS-DOS в сегмент HMA, а также на необходимость включения механизмов работы MS-DOS с верхней памятью.

Записывается так:

DOS=HIGH|LOW[,UMB|,NOUMB]

UMB|NOUMB – этот параметр определяет, будет ли MS-DOS управлять блоками верхней памяти (UMB), созданными драйвером доступа к верхней памяти (например, Emm386.exe). Параметр UMB указывает на необходимость управления этими блоками. Параметр NOUMB означает, что MS-DOS не будет управлять блоками верхней памяти. По умолчанию MS-DOS не управляет блоками UMB.

HIGH|LOW – этот параметр определяет область памяти, куда загружается MS-DOS. Значение HIGH соответствует загрузке MS-DOS в сегмент HMA, а значение LOW отвечает загрузке MS-DOS в обычную память. По умолчанию MS-DOS грузится в обычную память. Загрузка DOS в HMA позволяет увеличить объем памяти, доступной прикладным программам.

Пример: **DOS = HIGH,UMB** или
DOS = LOW,NOUMB

КОМАНДА FCBS

Эта команда управляет количеством блоков управления файлами (FCB), которые MS-DOS может открыть одновременно. Блок управления файлом содержит информацию об открытом файле.

Записывается так:

FCBS=x

x – максимально допустимое число одновременно открытых блоков управления файлами MS-DOS. X может быть от 1 до 255. По умолчанию используется 4.

Пример: **FCBS=20**

КОМАНДА FILES

Данная команда указывает максимальное число файлов, которые MS-DOS может открыть одновременно.

Записывается так:

FILES=x

x – число файлов, с которыми MS-DOS сможет работать одновременно. X может быть от 8 до 255. По умолчанию X равно 8.

Пример: **FILES = 80**

КОМАНДА INSTALL

Команда Install выполняет загрузку резидентных программ в память при запуске MS-DOS. Резидентные программы находятся в памяти до тех пор, пока компьютер не будет выключен или перезагружен. Команда Install позволяют загружать такие резидентные программы MS-DOS, как keyb и share.

Записывается так:



















INSTALL=[диск:][путь]имя_файла [параметры программы]

[диск:][путь]имя_файла – расположение и имя резидентной программы.

параметры программы – параметры, передаваемые программе при запуске.

Пример: `INSTALL = C:\WINDOWS\COMMAND\keybru,,C:\WIN-DOWS\COMMAMD\keybrd3.sys`

КОМАНДА LASTDRIVE

Команда LastDrive указывает максимальное число имен дисков, с которыми можно будет работать одновременно.

Записывается так:

LASTDRIVE=x

x – имя диска в диапазоне от A до Z.

Пример: `LASTDRIVE = Z`

КОМАНДА STACKS

Эта команда управляет количеством стеков, использующихся для обработки аппаратных прерываний.

Записывается так:

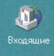
STACKS=n, s

n – количество стеков. N может быть равным 0 и числам от 8 до 64.

S – размер стека в байтах. S может быть равным 0 и числам от 32 до 512.

Практически все команды, записываемые в файле **config.sys**, влияют на количество свободной памяти, и поэтому особенно важно правильно их применять, но об этом – в следующий раз.



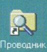




Корзина

Портфель





Пуск

НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ

18 июля Intel отметила 30 лет со дня своего основания. 18-го июля 1968 года Роберт Нойс (Robert Noyce) и Гордон Мур (Gordon Moore) положили начало корпорации Intel. Сегодня, спустя тридцать лет, Intel является крупнейшим в мире производителем компьютерных микросхем.

Первый в истории микропроцессор – 4004 – вышел в свет в ноябре 1971 г. Он был 4-разрядным, имел 2300 транзисторов, производился по 1–микронной технологии, работал на тактовой частоте 108 КГц, выполняя до 60 тыс. операций в секунду. Применялся в основном в калькуляторах Busicom. В 1979 году процессор 8088 производства Intel был выбран в качестве стандартного для первых персональных компьютеров IBM PC. Этот 8-разрядный процессор производился по 0,3-микронной технологии, состоял из 29 000 транзисторов и, работая на тактовых частотах от 5 до 8 МГц, выполнял от 330 до 750 тыс. операций в секунду. Совсем недавно корпорация Intel представила процессор нового семейства, предназначенный для использования в серверах и рабочих станциях среднего и высокого уровня – Pentium II Xeon. Технология производства – 0,25 мкм, тактовая частота – 400 МГц, 7,5 млн. транзисторов.

Ныне не менее 80% всех существующих на свете ПК работают на процессорах с маркой Intel, а торговая марка Intel Inside по сумме вложенных в ее развитие средств является самой дорогостоящей маркой в компьютерной индустрии и восьмой по стоимости в мире.

***

15 июля 1998 года компания Silicon Integrated Systems Corp. (SiS) анонсировала новый набор микросхем SiS530 для материнских плат архитектуры Socket 7 с системной шиной 100 МГц. Особенность нового набора – интегрированный AGP 3D VGA-ускоритель SiS6326AGP с внутренней 64-разрядной шиной, обеспечивающей пропускную способность до 800 Мбайт/с. Предыдущий чипсет SiS с интегрированным 2D-видеоускорителем, SiS5598, был продан в количестве более 5 млн. экземпляров.

Другие особенности нового набора:

– соответствие требованиям Microsoft PC'99 и PCI 2.2.

– напряжение питания процессора – 2,5/3,3 В, частота шины 66/75/83/95/100 МГц.

– поддержка до трех разъемов памяти PC100 DRAM. Максимальный объем памяти – 1 Гб.

– встроенный 2D/3D видеоускоритель с производительностью до 800 тыс. многоугольников в секунду.

Поставка образцов начнется в августе, производство начнется в сентябре.

***

Компания 3Dfx Interactive Inc. сообщила подробности о своем новом чипе Banshee. Этот однокристальный 128-разрядный 2D/3D ускоритель. Он обеспечивает высокую производительность в 2D, разработка этой части велась с помощью компании Alliance Semiconductor, а о 3D достаточно сказать, что чип реализует большинство возможностей Voodoo 2.

Процессор обеспечивает аппаратное ускорение полигональной графики, исполняет все 256 растровых операций за один проход без использования дополнительной памяти. Banshee, кроме того, один из немногих графических контроллеров, которые обеспечивают блочную запись в синхронную графическую память (SGRAM), что позволяет обеспечить вывод данных из z-буфера со скоростью до 128 байт за такт. Платы предыдущего поколения выодят лишь 16 байт.

«При разработке Banshee мы старались, чтобы максимум функций выполнялся аппаратно. Это позволило уменьшить размер драйверов и обеспечить высокую производительность» – сказал Saul Altabet, директор по маркетингу 3Dfx.

3D-ускоритель Banshee, построенный на основе архитектуры Voodoo, включает большинство ее возможностей. Banshee может делить память фрейм-буфера на слои в соответствии с разрабатываемым компанией Microsoft проектом Talisman. При работе в 2D процессор может вернуться к линейной организации памяти.

Другие возможности Banshee аналогичны Voodoo 2: попиксельный MIP mapping, 32/16-разрядный рендеринг, программируемая таблица эффекта тумана и вещественный z-буфер. Есть и дополнительные возможности – динамический environment mapping для зеркальных и светящихся объектов, bump-mapping, трилинейный MIP mapping, сглаживание краев и рендеринг поверхностей размером до 2000x2000 точек.

Banshee производится по технологии 0,35-мкм и, работая на частоте 100 МГц, имеет производительность до 100 млн. пикселей/с, что больше , чем у работающего на 90 МГц Voodoo 2 – 90 млн. Но более точным показателем производительности является скорость вывода текселей, которая у Voodoo 2 составляет 180 млн. текселей/с, а у Banshee – 100 млн.

Таким образом, Voodoo 2 остается лидером по производительности в играх, но 3Dfx надеется, что чип, с которым работает 250 игр, оптимизированных для разработанного компанией Glide API, получит поддержку производителей программного обеспечения и OEM-производителей компьютеров.

«Мы взяли ядро Voodoo 2 и поместили его в Banshee. Ключевым вопросом было обеспечение совместимости. Немалого труда стоило убедить наших инженеров не вносить новые возможности. Например, мы отказались от повышения глубины цвета до 32 бит, поскольку это нарушило бы совместимость с Voodoo», – сказал Altabet.

В Banshee отсутствует поддержка новой 133 МГц AGP-шины, хотя эта особенность присутствует в некоторых платах, появившихся на рынке. Он использует медленную 66 МГц шину AGP. По мнению Альтабета, производительность как Voodoo, так и Banshee достаточно высока.

В настоящее время 3Dfx поставляет образцы нового чипа, продажа которого начнется в третьем квартале. Компания рассчитывает на полу-

чение сертификата Microsoft's Windows Hardware Qualification Lab, что необходимо для получения поддержки со стороны изготовителей компьютеров.

***

Компания Canopus сообщила о новой видеокарте, названной WitchDoctor. Это будет AGP-карта с чипом nVidia Riva128 (очень хорошо зарекомендовавшего себя в работе с Direct 3D) и 4 Мб базовой памяти, а также специальным реверсивным pass-through коннектором для основанных на Voodoo 2 карт. Основная идея данной карты заключается в том, что взамен WitchDoctor-а, подключаемого к Voodoo 2, и Voodoo 2, подключаемого к монитору, пользователь сможет провести обратную операцию – подключить Voodoo 2 к WitchDoctor, а уж тот, в свою очередь, подключить к монитору. Это позволит значительно улучшить яркость и четкость изображения при использовании высоких разрешений, а также подключить базирующиеся на Voodoo 2 карточки к телевизору через традиционный для Canopus-а видеовыход на WitchDoctore. Этим можно воспользоваться, например, если у пользователя возникнет желание увидеть игру, поддерживающую Voodoo 2, на экране телевизора, или записать ее на видеомагнитофоне (до этого платы, поддерживающие 3DFx, не могли преобразовывать изображение в видеосигнал). В комплект поставки WitchDoctor также входит несколько управляющих программ, позволяющих регулировать качество изображения, настраивая его отдельно для разных игр и сохраняя конкретные настройки. В качестве дополнительной возможности предусмотрено также подключение акселераторов Pure3D II и Pure 3D II LX параллельно с ускорителями Voodoo, что позволяет не только использовать на компьютере игры, поддерживающие и тот, и другой акселераторы, но и увеличить быстродействие компьютера. WitchDoctor появился на прилавках в начале июля и стоит около 140 долл.

***

Компания S3, Inc. сообщила о новой передовой разработке, базирующейся на системе WebTV корпорации Microsoft, являющейся частью Win98. Носящая имя Savage3D, разработка совмещает в себе интегрированный NTSC/PAL декодер, видеодигитайзер и TV-тюнер. Как пример действия новой системы, можно привести просмотр телепрограмм на вашем компьютере – когда в верхней части экрана загорается стандартный адрес в Интернете, и вам достаточно только щелкнуть на него для перехода на данный сайт.

***

3Dfx Interactive объявила сегодня, что один из крупнейших производителей IBM PC-совместимых компьютеров в США, фирма Micron, будет использовать чипсет Voodoo 2 в своей серии персональных компьютеров Millenia. В этих компьютерах, представляющих из себя high-end системы, будут устанавливаться ускорители Monster 3D II с 12 Мб памяти. Это должно укрепить позиции 3Dfx Interactive на динамичном рынке 3D-ускорителей.

***

Владельцы 3D-ускорителей, основанных на чипсетах PowerVR и Matrox M3D, скорее всего, не смогут сыграть в Final Fantasy VII, несмотря на то, что эти чипсеты поддерживаются Direct3D. Но им ещё повезло – поддержка этих карт всё же появится в будущем, да и на крайний случай существует программный рендеринг. А вот владельцы компьютеров на процессорах Cyrix 6x86 вообще не смогут сыграть в Final Fantasy VII, и Eidos, судя по всему, не собирается предпринимать никаких действий по этому поводу.

***

iCompression, фирма-разработчик технологий сжатия аудио и видео для применения на рынке коммуникаций и в домашних системах, представила первый чип, способный кодировать/декодировать видео- и аудиоинформацию по стандарту MPEG-2. До этого времени, естественно, на рынке уже присутствовали подобные системы, но такой многофункциональности на одном чипе ещё никто не достигал. Чип и плата на его основе называются Vivace-izC и предназначены в первую очередь для видеоконференций в реальном времени, редактирования видео, цифровых видеокамер и DVD-проигрывателей. Помимо этого на плате присутствуют дополнительные высокопроизводительные процессоры, способные выполнять команды Java Virtual Machine и DSP-функции. 10 Mb SDRAM, установленные на плате, обеспечивают хорошую буферизацию процессов кодирования/декодирования. Vivace-izC поддерживает системы PAL (720x576) и NTSC (720x480), воспроизводя 30 кадров в секунду с пропускной способностью 30 Мб/с. Дизайн и внутренняя шина платы устроены таким образом, что она работает как в PC, так и отдельно, или в составе, например, DVD-приставки. Первые образцы этого продукта поступят в продажу к концу 1998 года по цене 195 долл.

***

Cirrus Logic представила в начале июля два новых чипа CS4622 и CS4624, которые являются самыми мощными на сегодня мультимедиа-аудио решениями на основе DSP. Оба чипа предназначены для шины PCI. Кроме того, CS4622 поддерживает Dolby Digital (AC-3) и цифровой аудиоинтерфейс для развлекательных систем класса high-end. Основанные на новейшей разработке компании DSP Sound Fusion, два новых чипа предоставляют максимальную на сегодня производительность в звуковых картах (300 и 255 MIPS), что позволяет заметно разгрузить центральный процессор в мультимедийных программах, синтезирующих звук в реальном времени. При помощи Dolby Digital CS4622 способен конвертировать также в реальном времени шестиканальную запись в два канала и создавать потрясающий псевдо-3D звук всего лишь на двух колонках.

***

3D Labs собирается в третьем квартале текущего года начать производство 2D/3D чипсета Permedia 3. Его заявленные характеристики: скорость заполнения – 250 миллионов текселей в секунду, улучшенная модель построения простейших треугольников с пиковой мощностью 8 миллионов треугольников в секунду, трилинейный MIP-mapping, объёмное текстурирование при помощи карт смещения.

НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ









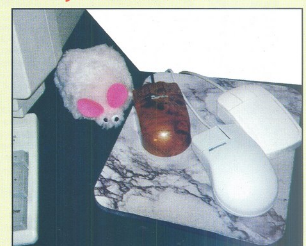






ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Раздел «Вооружаемся» проводит конкурс на лучшую подпись к этой фотографии. Автор самого остроумного ответа получит приз, предоставленный компанией «Сплайн». Это – мышь Logitech Mouse Pilot+. Итоги конкурса будут подведены в 11 номере журнала. Срок отправки ответов – до 1 октября по почтовому штемпелю. Удачи!





Олег Горшков, olejario@hotmail.com

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

www.igromania.ru - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Go Favorites Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Print Font Mail Edit
Links
Address http://www.igromania.ru



www.gamecenter.com

«Игровой центр» – один из самых классных геймерских сетевых журналов, когда-либо нами виденных. Этот богато информационно наполненный сайт обновляется каждый день. Здесь есть практически все, что душе игромана угодно: обзоры новейших игр и игрового железа, новости из мира компьютерных игр, хит-парады и хранилища читкодов, ссылки на другие полезные сайты, а также демоверсии игр и разнообразные нужные утилиты в разделе Downloads. Сервер частенько проводит конкурсы и турниры, в которых можно выиграть призы. Можно подписаться на список рассылки и получать свежие новости по электронной почте.



www.au.ru

«АУ!» – именно это междометие обычно используют заблудившиеся в лесу грибники и туристы. В дебрях Всемирной Паутины тоже недолго заблудиться. Для того, чтобы как-то упорядочить море информации Интернета, и существуют поисковые системы. Одна из таких отечественных систем называется «АУ», и с ее помощью можно найти в Сети документы по ключевым словам. Здесь очень неплохая база данных сайтов, отсортированных по разным тематическим разделам.

www.microsoft.com/ie/download/

Если ваш веб-браузер (программа для работы с WWW) работает слишком медленно, не читает некоторые сайты и вообще не удовлетворяет современным требованиям, скачайте себе (совершенно бесплатно) новый. Например, Internet Explorer 4.0 фирмы Microsoft. Эта программа, как и другой браузер, Netscape Communicator, довольно неплохо зарекомендовала себя по сравнению с ее предыдущими версиями.

САЙТЫ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ИГРАМ

www.easports.com/worldcup98

Вот и остался позади очередной чемпионат мира по футболу. Долго мы еще будем помнить полные драматизма матчи, порой переходящие в настоящие баталии, проходившие на полях французских стадионов летом 98-го. Следующий чемпионат состоится теперь уже в XXI веке. Пока же все любители спорта могут завоевать свой Кубок Мира в игре World Cup '98 фирмы Electronic Arts. Это точная копия Чемпионата Мира: смоделированы все команды, все игроки, все стадионы. На страничке игры можно узнать о WC '98 практически все: посмотреть колоритные картинки из игры, узнать, какие команды принимают участие в Чемпионате, почитать стратегическое руководство по игре. Нельзя сделать одно: поиграть в саму игрушку, что естественно.

www.forsaken.com

Всем, кто когда-то просиживал дни и ночи за любимым «Десантом» (Descent), фирма Acclaim приготовила сюрприз – еще одну «действительно трехмерную игру» Forsaken. Погони и перестрелки на летательных аппаратах в лабиринтах и заброшенных шахтах матушки-Земли смотрятся очень даже эффектно. Сайт игры тоже весьма солидный и эффектный. Кроме информации по Forsaken, здесь представлены новости Acclaim и ссылки на страницы других игр этой компании. Информация попадается весьма полезная: например, можно стать тестировщиком (испытателем) новейших игр фирмы и играть в них еще до выхода в свет! Кроме того, на сайте, естественно, есть поддержка сетевой игры в Forsaken, которая по увлекательности не уступит Unreal и Quake. Здесь же можно скачать патчи и дополнения к игре.

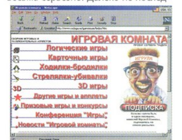
РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

www.ag.ru

Absolute Games, что на русский можно перевести как «Совершенные игры». Относительно недавно появившийся сетевой игровой журнал. Разделы новостей, обзоров, preview, демоверсий, чатов, патчей и другое. Работает форум, где можно обсудить любимую игру с коллегами-игроманами. Обновляются страницы почти ежедневно, что приятно. Приятно и то, что авторы страниц подходят к своему детищу с немалой ответственностью и никогда не публикуют непроверенную информацию (чем грешат некоторые другие «обозрения»).

www.raduga.ru/gameroom/index.htm

«Игровая комната» – прикольно и со вкусом оформленный и при этом достаточно информативный сетевой журнальчик. Несмотря на некоторую несерьезность в названиях рубрик и статей («Ходилки-бродилки», «Стрелялки-убивалки») и в дизайне, к работе создатели подходят весьма серьезно. Далеко не последнее место здесь уделяют логическим и карточным играм, о которых многие другие журналы вообще не пишут. Обратная связь существует в виде конференции «Игры» и списка рассылки.



www.rpg.ru

Неудивительно, что волшебный мир ролевых игр по праву считается наиболее реалистичным, приближенным к настоящей жизни. Многие любители фэнтези и книжек Толкиена не удовлетворяются лишь сидением за любимой RPG-шкой перед монитором компьютера, а идут в Нескучный сад или в любое другое место тусовки толкиенистов – сразиться с настоящими орками и выпить настоящего эля с настоящими эльфами. Данный сервер от начала и до конца пропитан столь завлекательным духом ролевых игр. Все игры здесь строго распределены по разделам: полевые (то бишь «всамделишные»), компьютерные (те самые, о которых регулярно пишет наш журнал) и настольные (менее популярные в силу ряда причин). Отдельный раздел посвящен MUD'ам (ролевые онлайновые игры, в которых игроман осуществляет перевоплощение в своего героя).

victor.quake2.ru

Культовая игра Quake, что неудивительно, имеет массу поклонников в России и за рубежом. Естественно, что Сеть битком набита всевозможными сайтами, посвященными Quake и Quake 2. «Сайт Виктора», пожалуй, один из лучших русскоязычных сайтов по Quake 2. Помимо новостей, обзоров

карт, ответов на вопросы и описания игры здесь можно найти такие экзотические вещи, как обои, иконки и скринсэйверы с символикой и картинками из Quake 2.

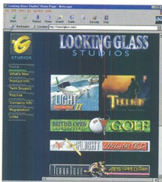
www.maxnet.ru/quake

Еще один сайт носит название «Capture the Flag» и посвящен, как нетрудно догадаться, сетевой игре в Quake, Quake 2 и иже с ними. Служит сервер для одной-единственной цели: коллективной рубке в самую жестокую и кровавую игру всех времен и народов. Кроме самой игры на сервере, тут можно взять все те программки, патчи и файлы, с помощью которых игра может стать более привлекательной и удобной.

КОРПОРАТИВНЫЕ САЙТЫ

www.kalisto.com

Сайт компании «Калисто», известной российским игроманам по играм Dark Earth и Nightmare Creatures. Здесь, например, можно прочесть историческую справку о рождении и бытии компании (оказывается, основал фирму 19-летний юноша). Кроме того, на сайте есть информация по всем продуктам Kalisto, пресс-релизы, отзывы журналистов и прочая официальная информация. Нельзя не отметить и чрезвычайно оригинальный дизайн сайта – причудливый и прикольный.



www.lglass.com

Фирма Looking Glass Studios хорошо знакома игроманам как производитель отличных, профессионально сделанных авиасимуляторов. Симуляторы полетов от Looking Glass считаются наиболее приближенными к реальности. Например, знаменитый Flight Unlimited, в работе над которым принимали участие известные пилоты и авиамеханики, их рук дело. На сервере фирмы вам расскажут как о новинках Looking Glass, так и об известных, признанных продуктах: Terra Nova, Thief: the Dark Project, British Open Championship Golf и других.

www.cavedog.com

Всего лишь год назад казалось: ничто не затмит колоссальный успех стратегий в реальном времени C&C и Warcraft 2. Они были действительно лучшие в своем роде, в то время как поделки конкурентов ничего нового не предлагали. И только фирме Cavedog удалось сделать игру а-ля C&C, снискавшую бешеную популярность среди игроманов. Эта игра – Total Annihilation («Тотальное уничтожение»). О ней, а также о ее продолжении, Total Annihilation 2, вы сможете найти на данном сайте исчерпывающую информацию. Кроме того, здесь можно узнать о другом проекте фирмы – игре Amen: The Awakening, почитать подборку пресс-ы об играх компании, узнать новости и информацию о вакансиях компании.

ПРОСТО ИНТЕРЕСНЫЕ САЙТЫ

Устав от игры и прогулок по игровым сайтам, вам наверняка захочется как-то разнообразить досуг. Что ж, зайдите на любой из сайтов этого раздела. Здесь мы будем давать ссылки на самые интересные сервера неигровой тематики, которых во Всемирной Паутине великое множество...

www.maket.ru/f1rs

Несмотря на то, что российские гонщики не выступают в соревнованиях «Формула-1», в нашей стране этот вид спорта пользуется огромной популярностью. Имена гонщиков Дэймона Хилла, Михаэля Шумахера, Мики Хаккинена, Жака Вильнева и других у всех на слуху. С целью утолить информационный голод фанатов «Формулы», имеющих доступ в Интернет, и был создан этот сайт. По информативности сайт не уступит профессиональным «бумажным» изданиям, а по оперативности даже и превзойдет их. Новости Гран-При появляются непосредственно после заездов. Те, кто пропустил трансляцию гонок по телевизору, могут посмотреть самые острые и интересные видеофрагменты заездов.

www.weekend.ru

Как провести выходные? Куда податься на уик-энд? Где лучше всего кормят, где выступают самые модные артисты? На все эти вопросы можно получить ответ, зайдя на сайт Weekend. На страницах сервера вас ждет подробная афиша московских театров, ночных клубов, кинотеатров и концертных залов на ближайшую неделю. Есть разделы, посвященные новинкам видеорынка, а также новым компьютерным игрушкам. Неудивительно – не каждый ведь в выходной по ночным клубам пойдет. Кому-то гораздо приятнее скоротать вечер в прохождении новой классной игрушки. Кроме того, на сайте находится популярная болталка («чат») «Камчатка» (chat.weekend.ru).

www.adrenaline.ru

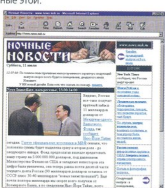
Вы любите экстремальные виды спорта? Вас привлекают горные лыжи, виндсерфинг и роликовые коньки, и вы обожаете повышать количество адреналина в коре своего головного мозга? Тогда этот сайт для вас, для нового поколения, выбравшего жизнь в стиле extreme. Здесь вас ждет рассказ об опасном, но таком привлекательном параглайдинге. Любителям автостопа и тем, кто только собирается стать стопером, посвящен раздел «Автостоп». Кроме того, имеются разделы, посвященные граффити, парашютному спорту, роликам и прочей экстремальщине.

www.cityline.ru/vi/current.htm

Одно из самых популярных изданий российского Интернета, безусловно, «Вечерний Интернет». Этот проект является старейшей сетевой газетой русской Паутины – за время своего существования (более 1,5 лет) выпущено 400 с лишним выпусков «ВИ». Автор обозрений, Антон Носик, старается не зацикливаться на компьютерной тематике, публикуя информацию самого разного рода. «ВИ» – это своеобразный дайджест, включающий в себя оперативную информацию, любопытные факты и пространные авторские комментарии, не лишенные интереса.

www.news.msk.ru

Сайт «Ночные новости» обновляется ежедневно. Зайдя на него днем или ночью, вы имеете уникальную возможность узнать о последних событиях России и всего мира раньше всех. Зачастую, воспользовавшись Интернетом, информацию можно узнать даже раньше, чем по телевидению или радио. Так что, если хотите быть в курсе событий, почаще заходите на страницы, подобные этой.



www.nns.ru

Как и «Ночные новости», сайт Национальной службы новостей поставляет пользователям Интернета оперативную информацию о важнейших событиях текущего дня. Правда, здесь публикуются преимущественно новости политики и экономики. За культурными и спортивными новостями лезьте на другие сайты (если хорошо с английским – то, например, на www.cnn.com). Что касается НСН, то она, пожалуй, является сегодня самым крупным и именитым сетевым новостным агентством в России. ■

Владимир Веселов, «Game Galaxy»

НА СТЫКЕ ЖАНРОВ

– Что будет, если скрестить ежа и ужа?
– Моток колючей проволоки.
Старый анекдот

В недавнее время с жанрами компьютерных игр все обстояло просто и ясно. Почти по каждой игре можно было однозначно сказать – это стратегия, или аркада, или что-то там еще. Однако такое положение не устраивало создателей игр, и начали появляться разного рода гибриды. Что только не пытались скрещивать, какие только уродцы не появлялись в недрах известных и малоизвестных фирм! Чаще всего гибридизация шла по пути введения элементов стратегии в игры других жанров. Сейчас трудно себе представить симулятор боевой техники или приличную полно-ролевую игру без разного рода стратегических наворотов. Однако шире всего стратегия внедряется в жанр 3D-action. Это и не удивительно, ведь именно в этом жанре игрок может наиболее полно ощутить реальность виртуального мира (если можно так выразиться), ну а в реальном мире мало просто лазать по катакомбам и отстреливать недругов. Иногда нужно и головой поработать.

В последнее время появилось довольно много игр, в которых игроку предоставляется возможность не просто бить врагов, но и что-то строить, как-то планировать грядущие сражения, короче говоря, решать какие-то стратегические и тактические вопросы (с преобладанием последних). Пожалуй, можно уже сказать, что это не просто смешение двух жанров, а некий новый жанр. Во всяком случае, уместить некоторые игры в рамках старых жанров довольно трудно. Пока что эти гибриды относят к одному из традиционных жанров (стратегии или 3D-action), добавляя в качестве уточнения второй. Таким образом получаются игры Strategy/3D-action и 3D-action/Strategy (последние чаще). Создатели «BattleZone» определили жанр своего творения как «Стратегию от первого лица» (First Person Action/Strategy), но лучше бы подошло название типа Real tactics или 3D-tactics, поскольку все происходит в более-менее реальном мире, а заниматься приходится в основном тактикой.

А теперь возьмем три наиболее типичных игры 3D-action/Strategy (будем пока пользоваться общепринятым обозначением), и на их примере попробуем определить основные черты зарождающегося жанра. Сначала коротко охарактеризуем эти игры.

Игру «Outwars» (разработчик Single Trac, издатель Microsoft) большинство пишущих о компьютерных играх авторов однозначно относят к жанру 3D-action, добавляя иногда «с элементами стратегии». Действительно, в этой игре не приходится ничего строить, добывать или искать, считать деньги и т. п. Почему же ее предлагается отнести к новому жанру? Об этом немного позднее. Вторая игра, «Uprising» (разработчик Cyclone Studios, издатель 3DO), в подобных разъяснениях не нуждается. Ну а «BattleZone» (разработчик и издатель Activision) претендует стать (хотя бы на какое-то время) классикой жанра.

СЮЖЕТ И СЦЕНАРИЙ

В играх 3D-action сюжет не играет сколько-нибудь заметной роли. Чаще всего вместо него дается предыстория, дескать, там-то и там-то произошло то-то и то-то, а теперь вот вам в руки автомат или магический жезл – и вперед, спасать цивилизацию! Конечно, бывают исключения: например, в «Dark Forces I-II», «Z.A.R.» и некоторых других, где игра разделена на отдельные миссии, сюжет вроде бы есть. Однако что произойдет, если его выдернуть? Да практически ничего. Для большинства игроков совершенно не важно, где, за что и почему они сражаются, а важно для них само сражение.

Кому-то может показаться, что и в стратегических играх сюжет не так важен. Позвольте не согласиться. Возьмем классическое творение Сида Мейера «Цивилизация» – вы думаете, в ней нет сюжета? Возьмите какую-нибудь историческую энциклопедию (хотя бы детскую) – это и есть сюжет игры. Развитие человечества, исследование земного шара, изобретения и открытия, создание творений человеческого духа – все это и является сюжетом «Цивилизации», отделить который от игры невозможно.

Однако это классика, из большинства же стратегических игр выдернуть сюжет вполне возможно. Но к чему это приводит? К примеру, в первом «Jagged Alliance» был добротный сюжет – спасение острова от нехороших парней, и игра была чудо как хороша. Выпустив же ее продолжение, «Jagged Alliance: Deadly Games», фирма Sir Tech не озаботилась созданием сюжета, заменив его прохождением кампаний, и игра потеряла половину своей привлекательности. Не помогли даже длинные рассуждения работодателя, введение торговца оружием Майка и прочие навороты. Так что возьмем на себя смелость сказать: в приличной стратегической игре добротный сюжет составляет половину успеха.

Ну а как обстоит дело в рассматриваемых играх? В «Outwars» в качестве сюжетной канвы взят широко известный (по крайней мере, на Западе) роман Роберта Хаинлайна. И игра более-менее точно ему следует, миссии идут одна за другой в строгом соответствии со сценарием. Однако, чтобы оценить его красоты, приходится на брифинге перед каждой миссией прослушивать массу информации, смотреть фильмы и пр. В общем-то интересно, но только первые две-три миссии, а потом надоедает, тем более, что для выполнения самой миссии все это совершенно не нужно. Достаточно прочитать коротенькое сообщение о задачах данной миссии – и все.

В «Uprising» сценарий не столь навязчив. Сюжет там вертится вокруг очередного восстания против очередной галактической империи. Вам об этом немного расскажут, поставят задачу и бросят в бой. Линейность предыдущей игры тут устранена: в каждой звездной системе может быть несколько планет, и вы можете выбирать, на какой именно воевать. Позднее есть возможность и выбора звездных систем. Вроде бы это хорошо, однако именно из-за такой нелинейности игра скучновата. Не чувствуется, что именно от данной выполняемой вами миссии зависит судьба всего восстания. Конечно, звездные системы и планеты как-то отличаются друг от друга, но от выбора той или иной в качестве очередной цели почти ничего не зависит.

Разработчики «BattleZone», создавая свой, не побоюсь этого слова, шедевр, написали к нему оригинальный сценарий. События в нем разворачиваются не в будущем, как принято, а в прошлом. Оказывается, тридцать лет назад США и СССР вели жестокую войну, только происходила она не на Земле, а на Луне, Марсе, Венере и на других объектах солнечной системы. Война была жестокая, бескомпромиссная и велась с применением всех известных тогда (но почему-то неизвестных теперь) видов оружия. Кто же в ней победил? Это зависит от вас: выбрав ту или другую сторону, вы можете принести ей победу.

С КАКОЙ ПОЛОСКИ НАЧИНАЕТСЯ ЗЕБРА

Прежде всего надо как-то определиться, с какого момента игра «с элементами стратегии» переходит в разряд Action/Strategy, сколько и какой стратегии для этого нужно? В игре «Outwars» как раз, думается, отмерено ее самое малое количество. Все, что там позволяется игроку в плане стратегии, это выбрать

товарищей по оружию, соответствующим образом их экипировать и отдавать своей команде кое-какие приказы во время боя. А не маловато ли этого для игры, претендующей называться стратегией хотя бы частично? Вполне достаточно. Для примера возьмем уже упоминавшуюся игру «Jagged Alliance: Deadly Games». По сути дела, в ней все обстоит точно так же. Вы получаете задание, набираете армию, вооружаете ее и начинаете миссию. Конечно, там вам приходится зарабатывать деньги, покупать и ремонтировать оружие и лечить раненых, а в «Outwars» этого нет. Однако в этой игре вы выступаете не в качестве простого командира наемников, а состоите на правительственной службе, так что, вполне естественно, какие-то обязанности переданы другим. Вот это как раз пример тактической игры, в которой вас не волнуют вопросы большой политики, финансов и т. п. Вы делаете только то, что вам поручают сверху, но уж выполнение миссии — целиком ваше дело, и никто вам не поможет. Думается, граница, при переходе которой игра становится стратегической, находится в предмиссионном брифинге. Если вам не просто ставят задачу и бросают в бой, а дают возможность как-то спланировать миссию до ее начала, подготовиться не только морально, но и материально, и, самое главное, дают возможность выбора спутников, такую игру смело можно считать стратегической по крайней мере на треть. Ну а если имеется возможность хоть как-то руководить своими войсками на поле боя, доля стратегии в игре явно приближается к 50 %.

В «Uprising» игрок выступает на более высоком уровне, в его ведении находится целая планета, и он должен ее завоевать или отстоять. Естественно, что при этом приходится что-то строить (точнее, размещать, поскольку все строения создаются где-то в другом месте и доставляются вам). Количество типов сооружений достаточно велико — цитадель, энергетическая шахта, четыре типа фабрик, производящих оружие, и два типа оборонительных сооружений. Однако возводить их можно в строго определенных местах, как будто до вас на планете побывал рекогносцировочный отряд и понаделал строительных площадок. Зачем введены такие ограничения, понятно — миссии становятся более предсказуемыми, и их легче планировать. Однако с точки зрения самой игры логики тут мало. Ровного места на планетах много, и почему нельзя что-то построить там, где хочется? Есть в «Uprising» еще один чисто стратегический элемент — возможность технического прогресса. Правда, вам не придется нанимать ученых, возводить университеты и т. п. Просто перед началом очередной миссии у вас есть возможность просмотреть появившиеся изобретения и купить необходимые из них (если хватит денег, конечно). Вообще, подготовке к миссии тут уделено много внимания. И это не просто брифинги, на которых вам что-то покажут и расскажут. Информация по планете дается минимальная, а за более подробную нужно платить. Вы можете вывести на орбиту планеты разведывательный спутник или заслать своего шпиона в тыл врага. Есть возможность и закупить кое-какие войска.

В «BattleZone» нет ограничений по строительству, строить можно где угодно и как угодно. Правда основу всякой колонии — Recycler — можно устанавливать только над источником энергии, гейзером, однако это вполне естественно и возражать не приходится. Ну а после того, как вы заложите фундамент колонии, ваша фантазия ничем не ограничена. Где лучше установить заводы по производству техники, как прикрыть их от атак с земли и с воздуха, чем обеспечить безопасность трасс, по которым передвигаются сборщики биометалла — все это ваши заботы, и ограничивать ваше стратегическое мышление никто не собирается.

Приятно и то, что в «BattleZone» вы не какой-то абстрактный стратегический дух, как в других играх, а вполне конкретное лицо. Вы можете покинуть кабину командного танка и побродить по окрестностям (попробуйте при этом посмотреть на себя со стороны — зрелище довольно любопытное). Можете вы и занять место водителя в любом аппарате и вести его в бой. При этом из кабины вылезает прежний водитель и отправляется куда-то пешком (интересно, куда?).

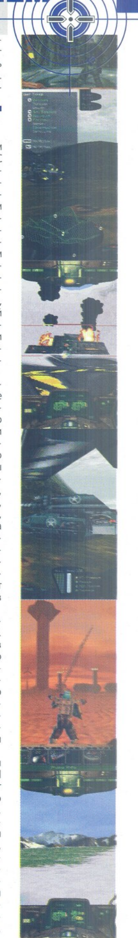
ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И СЕТЕВАЯ ИГРА

Почему мы объединили эти два понятия в одном разделе? Только потому, что одно — враг другого. С тех пор как компьютерные сети стали общедоступными, AI в компьютерных играх стал стремительно глупеть. Может, и не глупеть, но умнеть перестал уж точно. Снабдив своих монстров самым примитивным мозгом (порой даже только спинным), создатели игры выпускают ее на рынок, рассчитывая, что все равно играть в нее будут главным образом по сети. С играми 3D-action чаще всего так и происходит: режим одиночной игры в большинстве из них можно рассматривать как своего рода подготовку к серьезным сетевым баталиям. Однако в играх со стратегическим уклоном такой подход недопустим, и не только потому, что среди поклонников стратегии меньше любителей игр по сети. В самой примитивной стратегической игре кроме противников существуют и какие-то свои подразделения. Командовать всеми ими одновременно (да еще что-то строить или добывать) невозможно, так что эту задачу должен взять на себя AI.

В игре «Outwars» дела в этом смысле обстоят более чем странно. С одной стороны, ваши собственные бойцы вроде бы обладают вполне приличным разумом. Они ловко прячутся, открывают огонь только тогда, когда противник оказывается на расстоянии выстрела, и сами не подставляются под огонь противника. Ну а с другой стороны, все эти качества начисто отсутствуют у неприятеля. Паукообразные монстры тупо ползают по полю боя, начинают стрелять ракетами, как только завидят вас, вовсе не заботясь о том, что ракеты эти не долетают до цели. Можно, конечно, предположить, что авторы так и задумывали: дескать, люди умные, а инопланетяне тупые. Но каким тогда образом этим тупицам удалось создать могучую цивилизацию и изобрести массу всяких штуковин, которые вам предстоит время от времени воровать? Непонятно. В общем, «Outwars» явно рассчитана на сетевую игру, только в этом варианте она теряет последние стратегические элементы и превращается в обычный 3D-action, довольно интересный, впрочем.

Искусственный интеллект в «Uprising» можно разделить на два уровня — тактический и стратегический. Первый командует поведением войск противника в бою, и к нему можно отнести почти все сказанное по этому поводу о предыдущей игре. А вот стратегический уровень, занимающийся строительством и обороной, радует. Впрочем, скорее всего, все указания по строительству и обороне изначально заложены в сценарии, так что говорить об интеллекте тут не приходится. Так или иначе, но вам придется немало поломать голову, каким образом расколоть сооружения противника и защитить собственные.

Стратегический интеллект «BattleZone» находится где-то на среднем уровне, примерно как в «Command & Conquer» (а это неплохой уровень). У него хватает возможностей найти вашу базу, построить нужную технику и более-менее грамотно бросить ее в бой. Однако силы неприятеля атакуют вас небольшими отрядами: на то, чтобы собрать все в мощный кулак и разнести ваши оборонительные линии в пух и прах, сообразительности у него не хватает. Что касается тактического AI, руководящего действиями ваших и неприятельских подразделений, особых претензий к нему нет. Танки и летательные аппараты передвигаются по хитрым, трудно предсказуемым траекториям, попасть в них достаточно трудно. Получив большие повреждения, неприятельская техника пускается наутек,



а не продолжает с тупым упорством штурмовать ваши укрепления. Так что победить такого противника нелегко.

РЕЖИМ ТРЕНИРОВКИ

Руководство по любой приличной игре содержит множество страниц с описанием оружия, строений, противников и пр. Однако мало кто, купив новую игру, надолго погружается в чтение прилагаемого талмуда. Хочется побыстрее начать играть, погрузиться в новый, незнакомый мир, а прочитать описание можно и потом. Подозревая о таком отношении к их творениям, наиболее старательные разработчики игр предлагают режим тренировки. В этом режиме перед игроком ставятся какие-то простенькие задачи с ограниченным числом подразделений и строений, а противник либо является полным кретином, либо вовсе отсутствует. Пройдя несколько таких упрощенных миссий (да еще с подсказками в нужных местах), игрок получает все необходимые сведения, набивает руку в управлении, и затем его можно допускать к чему-то серьезному.

Чаще всего в режим тренировки вы попадаете через соответствующий пункт главного меню. Именно так и сделано в «Uprising»: нажав соответствующую кнопку, вы получаете возможность сыграть в одну из трех тренировочных миссий. В первой из них вам дается возможность просто покататься на танке (он в игре является заодно и командным центром), освоить его управление, научиться регулировать энергоресурсы. Во второй миссии появляется противник, и вы можете немного пострелять, ну а в третьей нужно отыскать строительную площадку, разместить на ней нужные сооружения и немного повоевать, отстаивая свою новую базу. При выполнении каждой миссии вам даются подсказки (голосом и титрами) о том, что именно вы должны делать и какие клавиши нажимать, так что, пройдя их все, вы уже не будете путаться в клавиатуре.

Подобным образом тренировка происходит и в «BattleZone», только там все как-то более красиво. Может быть, оттого, что действие развивается не на какой-то неведомой планете, а на Луне, о которой у большинства есть определенные представления. Или просто степень реализма в этой игре более высока. Так или иначе, даже просто погонять по обставленной светящимися вешками трассе – и то приятно.

Создатели «Outwars» поступили более хитроумно: собственно режима тренировки в игре нет, но несколько первых миссий и являются тренировочными. Согласно сценарию, вы проходите обучение перед зачислением вас в особый отряд на планете Оазис, как вдруг на нее совершают нападение инопланетяне. Таким образом плавно происходит переход от учебы к бою. В первых миссиях вы учитесь летать, используя специальный скафандр, стрелять по неподвижным и малоподвижным целям, минировать сооружения противника и т. п. Потом, в очередной миссии, перед вами ставится задача повышенной сложности – победить собственного инструктора. Но когда вы приступаете к ее выполнению, на вашу голову вдруг сваливаются паукообразные создания из созвездия Гидры, и приходится воевать всерьез.

СПРАВОЧНАЯ СИСТЕМА

Как и тренировочные миссии, справочная система помогает быстрее освоить игру, постичь ее тонкости и нюансы. Однако и опытным игрокам иногда бывает необходимо получить справку по какому-то вопросу в процессе игры. Так что без солидного Help'а приличной игры сегодня быть не может.

Справочная система «Outwars» огромна. С ее помощью можно узнать практически все о самой игре, участвующих в ней персонажах, оружии и снаряжении, космических кораблях и пр. Во время брифинга информация вызывается специальной кнопкой, на появляющемся экране все это рассказано и показано. А вот в другое время, нажав **F1**, вы получаете стандартное окно Windows Help со всеми возможными справками и должны в нем долго и нудно копаться. Согласитесь, что для того, скажем, чтобы узнать характеристики какого-либо оружия, легче заглянуть в руководство.

В «BattleZone» тоже есть такой подробный Help, однако пользоваться им можно вне игры, при ее инсталляции и изучении. А в процессе игры необходимую информацию можно получить другим способом. Нажав клавишу **I**, вы получаете краткую характеристику любого сооружения или техники, причем появляется она прямо на экране, так что ее можно прочитать без отрыва от других дел.

Во время игры в «Uprising» тоже есть возможность получить кое-какие справки (в основном по горячим клавишам), но они очень лаконичны и не очень удобны.

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Думается, нет таких игр, в которых пространство не было бы так или иначе ограничено. Однако размеры этих границ и способ их установки весьма различен. При вдумчивом подходе авторов игры к данному вопросу у игромана может сложится впечатление, что он находится в реальном бесконечном мире.

Именно так происходит в миссиях «BattleZone». Игровое пространство там, на первый взгляд, никак не ограничено. Во всяком случае вы вольны выбрать любую сторону света и двигаться, двигаться, двигаться... Однако рано или поздно чья-то невидимая рука плавно повернет ваше транспортное средство обратно к базе. При этом вы не видите никакого препятствия, местность за невидимой границей игрового поля так же реальна, как и вся остальная, только попасть туда вы не можете. Ну и правильно, вы прибыли сюда не за тем, чтобы изучать новые миры, а чтобы сражаться за свободу и демократию (или за торжество идеалов коммунизма во всем мире). Так что в большинстве миссий у вас и времени-то на исследования не будет, натолкнуться же на границу во время боя практически невозможно, поскольку управляемая компьютером техника к ней не приближается.

В «Outwars» игровое пространство ограничено более привычным образом. Это или высокие горы, преодолеть которые вы не можете, или глубокие пропасти, или океан (непонятно, правда, почему десантник во время миссии может довольно долго бродить под поверхностью рек и озер, а при малейшем соприкосновении с морской водой тут же погибает?).

Ну а разработчики «Uprising» поступили еще проще: игровое пространство там ограничено какой-то серой рамкой (как в «Heroes of Might & Magic»). Правда, они слегка закамуфлировали границу горами и морями.

ГРАФИКА И ЗВУК

В статьях, посвященных играм 3D-action, графике и звуковым эффектам отводится главное место (оно и понятно, о чем там еще писать?). Ну а при описании стратегий до последнего времени эти темы почти не затрагивали: считалось, что в этом жанре они имеют третьестепенное значение. Некоторые авторитеты даже утверждают, что первая «Цивилизация», с ее примитивной графикой, лучше второй. Однако считать так могут только фанаты стратегий, для которых главными являются экраны с разного рода полезной информацией, а не основное окно, в котором разворачиваются захватывающие события. Хорошая графика не помешает в любой игре. А какова должна быть графика в играх смешанного жанра? Естественно, по высшему разряду, как в лучших образцах 3D-action.

В SingleTrac Studio почему-то решили по-другому и создали игру с весьма убогой по нынешним меркам графикой. Спрайтовые монстры напоминают незаб-

венный «DOOM», фигуры бойцов словно вышли из «Dark Forces» (хотя там, пожалуй, они были получше), весь пейзаж составлен из прямых линий и т. п. «Да за кого они меня принимают!» – воскликнет уже привыкший к современным графическим изыскам игрок, посмотрев на все эти безобразия, и запустит деинсталлятор. Может быть, это и правильно. Однако лучше с этим не спешить, в игре есть все же кое-какие достоинства, и одно из них – прекрасно проработанный звук. Прежде всего, он действительно трехмерный: стоя, например, перед водопадом, вы слышите звук льющейся перед вами воды. Попробуйте повернуться – звук будет слышен то слева, то справа в точном соответствии с вашими движениями. Он даже может раздаваться из-за спины. Как такое получается при двух стоящих перед игроком колонках –непонятно, но это так! В какой-то мере звук помогает ориентироваться на поле боя. Если вы вдруг услышите выстрелы за спиной, значит, ваши напарники заметили неприятеля и воюют с ним. Вообще, звуков в игре великое множество: тут и всякого рода природные шумы, и крики врагов, и доклады ваших бойцов (каждый из них имеет свой, неповторимый голос). Музыка тоже подобрана достаточно прилично, по крайней мере, она не раздражает.

Но уж зато в игре «BattleZone» графика так графика! Все ландшафты тщательно проработаны, как и в реальной жизни, нет почти ни одной по-настоящему прямой линии, горы плавно переходят в равнины, на которых тоже встречаются всякие кочки и бугорки. Правда, фигуры в скафандрах и техника несколько угловаты, но космическая техника и должна быть такой. Самое же главное – все эти красоты можно увидеть на минимально удовлетворяющем техническим требованиям компьютере безо всяких ускорителей. А с ускорителем иллюзия присутствия становится почти полной. Конечно, создатели игры здорово облегчили себе жизнь, выбрав в качестве арены пустынные планеты солнечной системы, им не пришлось заботиться о прорисовке всяких деревьев, домиков и пасущихся на лугу коров. Текстуры для космических ландшафтов тоже достаточно просты, но ведь в «Outwars» и такие простые ландшафты смотрятся убого. Со звуковыми эффектами в «BattleZone» все тоже обстоит нормально, жаль только, что при игре за Советы слышится все та же английская речь (лишь в отдельных местах сдобренная несколькими до боли родными словами).

Что касается графики в игре «Uprising», то она лежит где-то посередине (несколько ближе все же к «BattleZone»), так что и говорить о ней особо не стоит.

ИНТЕРФЕЙС

В первых стратегических играх интерфейс основывался на выпадающих меню и кое-каких горячих клавишах. Позднее стали появляться кнопки, окошки, указатели, и постепенно в некоторых играх основной экран стал подобен кабине звездолета далекого будущего. Потом пошло упрощение, сокращение элементов управления, появились разного рода контекстно-зависимые меню, вызываемые щелчком правой кнопки мыши. Но все время главным оружием стратега была и остается мышка. В 3D-action же изначально все управление велось преимущественно с помощью клавиатуры. К ней можно добавить джойстик, а кое-какие действия можно проводить и с помощью мыши.

Так как же примирить два столь разных подхода? А никак. В играх 3D-action/Strategy упор делается на клавиатуру. В «Outwars» мышкой можно только изменять направление взгляда и движения, включать ранцевый двигатель и стрелять. Остальные действия (их не так уж много) проводятся с клавиатуры. Примерно так же обстоит дело и в «Uprising», только там есть спутниковая карта, на которой можно орудовать мышкой почти как в обычной стратегической игре.

Авторы же «BattleZone» сделали попытку создать принципиально новый интерфейс. Получилась довольно любопытная вещь, о которой стоит поговорить подробнее. Само управление танком (или чем-то еще, в чем находится игрок) принципиально не изменилось и ведется с клавиатуры или джойстиком. А вот управление остальными объектами и отдача приказаний происходит так: в левом верхнем углу экрана постоянно висит бледное меню с перечнем наличных строений и подразделений. Перед каждым значится закрепленная за ним горячая клавиша, при нажатии на которую активизируется меню возможных действий для данного объекта (его можно также активизировать, наведя прицел на объект и нажав пробел). Каждое действие имеет свою горячую клавишу, так что отдать приказ любому подразделения можно практически мгновенно. На словах все это выглядит сложновато, но на деле исключительно просто и удобно, особенно после небольшой практики.

По некоторым наблюдениям, в «BattleZone» первоначально предполагалось, что, набрав достаточный опыт и получив соответствующее продвижение по службе, игрок может перейти от активных боевых действий к стратегическому планированию. Так сказать, пересесть со стула капитана в кресло полковника или генерала. Во всяком случае, после прохождения нескольких первых миссий появляется спутниковая антенна, а вместе с ней и возможность управлять игрой в привычной для стратегических игр манере. Однако целиком переключиться на стратегические проблемы не удается, до последней миссии приходится время от времени залезать в танк и вести войска в бой самостоятельно. Ну что же, и генералам не вредно иногда помахать шашкой!

НЕСКОЛЬКО СЛОВ В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Извинимся перед теми, кто хотел воспользоваться настоящим обзором для выбора игры. Хотя, прочтя эти страницы, и можно составить кое-какое представление об упоминаемых играх, информации тут маловато. Добавим поэтому несколько общих соображений.

Сравнивать «Outwars» и «BattleZone» по крайней мере некорректно: первая явно проигрывает в сравнении со второй. Так и не будем их сравнивать; хотя мы и отнесли их к одному и тому же жанру, но сделали это только для лучшего раскрытия темы, чтобы показать зарождение нового жанра, так сказать, в динамике. На самом же деле это совершенно разные игры. «Outwars» скорее всего подойдет тем любителем 3D-action, которые хотят перейти к чему-то более серьезному, но еще не уверены в своих силах. Или, напротив, тем, кто хотел бы погонять монстров в трехмерном боевике, но стесняется предаться такому несерьезному занятию. Играя в «Outwars», они могут честно говорить друзьям и знакомым (да и самому себе), что имеют дело только со стратегическими играми.

«Uprising» – самая ранняя из рассматриваемых игр, поэтому она попроще, чем «BattleZone». Однако в ней есть все, что нужно для долгой и интересной игры. Можно было бы порекомендовать ее в качестве разминки перед «BattleZone», однако последняя все же здорово отличается, так что навыки, полученные вами на полях «Uprising», вряд ли пригодятся.

Играть же в «BattleZone» можно порекомендовать абсолютно всем. Даже те, кого вообще не интересуют компьютерные игры, могут получить массу удовольствия, поколесив по Луне, полюбовавшись висящим над горизонтом диском Земли. А виды спутников Юпитера! А электрические бури Венеры! Как видите, даже в чисто познавательном плане игра весьма интересна. Для любителей же стратегических игр эта игра – просто находка! Пусть она в корне отличается от всего, к чему вы привыкли, потратьте время на ее освоение – не пожалеете.

■





СОЧИНЯЕМ

Денис Чекалов

ОЩУЩЕНИЕ СМЕРТИ

Эта игра на самом деле не была похожа ни на одну другую из тех, что мне приходилось видеть.

Я стоял на опушке леса, под моими ногами вниз полого уходил холм. Далеко впереди вздымались причудливо обтесанные ветром и временем горы. Легкий ветерок обвевал мое лицо. Я протянул руку и почувствовал, как кончики моих пальцев прикасаются к шершавой коре старого дерева.

Это ощущение было реальным, но в то же время я знал, что имею дело только с игрой.

Я сделал несколько шагов вперед, камешки осыпались под моими ногами и зашуршали, падая вниз по склону. Затем поднял глаза к небу, и на мгновение яркий луч солнца проглянул из-за облаков. Я опустился на колени и провел рукой по траве.

– Если ты уже наигрался, Майкл, то мы можем продолжить, – раздался в моих ушах спокойный голос Франсуаз.

Я вздохнул и произнес:

– Выход.

На меня упала тьма, на какую-то долю секунды я почувствовал, что мое тело меня не слушается. Потом поднял руки и снял с головы виртуальный шлем. Только теперь я заметил, как затекли мои мускулы, долгое время остававшиеся без движения.

– Впечатляет, мистер Амбрустер, не так ли? – довольным тоном спросил Кларк Шеридан. Он сидел во вращающемся кресле и от легкого нервного возбуждения крутился на нем вправо-влево.

– Не могу сказать, что в восторге от графики, – скривился я. Потребовалось несколько секунд, чтобы восстановить резкость зрения – фокусировка шлема оказалась недостаточно отлаженной. – В жизни трава так не выглядит. А уж облака тем более. Что же касается деревьев...

Шеридан счастливо рассмеялся. У него обаятельнейшая открытая улыбка, за которую его обожают даже те, кому следовало бы ненавидеть. Франсуаз считает Шеридана первостатейной сволочью, и где-то в глубине души я с ней согласен.

– Мы подработаем графику в следующих версиях, мистер Амбрустер, – махнул он рукой. – Пусть об этом беспокоятся мои конкуренты. Годы и годы каждая компания оттачивала графику в своих играх, пытаясь добиться наивысшего уровня реалистичности. Но при этом игрок все равно оставался по другую сторону экрана, действие происходило как бы внутри монитора. Только я позволю игроку окунуться внутрь игры, пощупать ее, почувствовать запах. После выхода этого шедевра никто не станет играть ни во что другое.

Я откинулся на спинку кресла, но оно не было для этого достаточно удобным. Кларк Шеридан не хвастался, говоря об отсутствии конкурентов. Только компания его масштаба могла в настоящее время обеспечивать поддержку сетевой игры для столь сложного программного продукта.

– Некоторые из них вообще уже не будут ни во что играть, – кисло заметил я, передавая Шеридану утреннюю газету.

Аршинные заголовки гласили: «Несколько бета-тестеров компании Кларка Шеридана найдены мертвыми при странных обстоятельствах. ИГРА – УБИЙЦА?»

Это ощущение было реальным, но в то же время я знал, что имею дело только с игрой

– Я позволяю им печатать эту ерунду только потому, что это хорошая реклама, – пожал плечами Шеридан. По его улыбающемуся лицу сложно было понять, испытывает ли он хоть какую-нибудь жалость по отношению к покойным тестерам. – И тем не менее мне бы хотелось, чтобы это прекратилось. Вы сказали, у вас есть новости?

Я неопределенно махнул рукой в сторону Франсуаз и предоставил возможность говорить ей. Моя партнерша сидела напротив Шеридана, скрестив длинные стройные ноги, и, слегка наклонившись вперед, просматривала бумаги.

– Ваша игра, мистер Шеридан, – произнесла Франсуаз, – поддерживает исключительно виртуальный шлем вашей же компании. Игрок должен только надеть его на голову и оставаться сидеть в кресле. Он также может лежать, стоять, висеть вниз головой – в любом случае ему будет казаться, что он бежит по коридорам, отстреливая монстров. Не так ли?

– Конечно, – кивнул Шеридан. – Мы положили в основу обычную концепцию «стрелялки». Игрок хочет, чтобы ему дали возможность ходить, бегать, красться, приседать, плавать, летать, зацепившись с помощью крюка, и вообще делать все, что он захочет. В то же время он желает оставаться в своем кресле. Наш шлем дает ему эту возможность – это подобно сну. Ваше физическое тело лежит в постели, однако вам кажется, что вы ходите или даже летаете.

– Таким образом, игроку внушается ложное ощущение движения, – произнесла Франсуаз.

– Мало кто из любителей компьютеров сможет совершать необходимые для «стрелялки» маневры, находясь в своем реальном теле, – пожал плечами Шеридан. – Это же работа для профессионального спецназовца. Я даю им иллюзию движения – но достаточно убедительную, чтобы это ощущение ничем не отличалось от реального. И они счастливы, Френки.

Я привык к тому, что все мои знакомые мужского пола неожиданно становятся чрезвычайно доверительными в отношении моей партнерши в тщетной надежде на взаимность.

– Ощущение смерти, мистер Шеридан, это такое же ощущение, как и все другие, – буркнул я. – Ваш игрок сидит в кресле, но ему кажется, что он идет и стреляет в монстра. А когда монстр его съест – ему тоже покажется, что это реально.

– Связь человеческого тела с сознанием чрезвычайно сильна, – произнесла Франсуаз. – Всякий раз при виртуальной смерти игрок переживает ее как настоящую. А если кому-нибудь удастся усилить сигнал, убитый игрок умрет по-настоящему. Это и случилось с вашими бета-тестерами.

– Недостатки открытой архитектуры, – бросил я.

Шеридан поскучнел.

– Вы хотите сказать, что какой-то... – в этом месте он выругался, – из моих бета-тестеров на самом деле убивал людей во время сетевой игры?

– Виртуальная реальность становится все реальнее, – ответил я.

– Насколько мне известно, процесс бета-тестирования был прерван вами несколько дней назад, –

мягко произнесла Франсуаз. Когда ей кажется, что я веду себя недостаточно вежливо, она старается это сгладить. – Достаточно теперь переписать некоторые фрагменты программы, чтобы подобное оказалось невозможным. Мы сделали свою часть работы, нашли причину трагедии. Теперь пора подключить ваших программистов.

– Это значит, что невозможно найти преступника? – спросил Шеридан.

– Вы можете продолжить тестирование до тех пор, пока в живых не останется только один тестер, – ответил я. – А потом торжественно арестовать его.

В светлых глазах Шеридана, казалось, отражалась его кристально чистая душа. Глядя в них, я понял, что мы еще не выполнили свою часть работы. Он резко развернулся на кресле и поднял трубку телефона. Я встал и подошел к Франсуаз.

– Ты уверена, что эту программную ошибку вообще можно будет залатать? – вполголоса спросил я. – Если она заложена в самой игре, скрыть ее от пользователей будет практически невозможно.

– Кларк Шеридан вложил в этот проект слишком много денег, чтобы позволить себе признать его невозможным, – ответила она. – Но ты прав – пока этот ублюдок на свободе, он может наделать еще много бед.

Я не успел сказать ей, что воспитанная девушка не должна употреблять таких выражений, когда позади меня утренним будильником зазвенел голос Шеридана:

– Как ты понимаешь, Френки, я не могу остановить работу программы. Мне нужно запустить ее для массового пользования уже в следующем месяце, а при современных телефонных сетях на это требуется несколько сот серверов – слишком велик объем информации, которую предстоит передавать. Поэтому все необходимые изменения мы произведем изнутри. Не все знают, но на каждом из уровней есть секретные места, дающие пользователю доступ к коду. Таким образом, можно вносить изменения прямо по ходу игры. Этим мы и воспользуемся... Да, Мишель.

Дверь открылась, и на пороге появилась высокая полноватая девушка в больших роговых очках.

– Это Мишель Морган, – представил Шеридан. – Она наш второй ведущий программист. Первого убили еще на прошлой неделе. А это Стюарт Калвер, ее помощник... Вы сможете сделать то, о чем я вас просил, Мишель?

– Я понимаю, – голос девушки был тягучим и почему-то показался мне неприятным. К тому же ее не спрашивали, понимает ли она что-либо. – Уверена, мы сможем все исправить за несколько недель, мистер Шеридан. Мне также необходимо, чтобы в первый раз со мной отправился один из экспертов, которых вы наняли, это ускорит работу.

Пока она говорила, Стюарт Калвер прошел в середину комнаты и начал настраивать компьютеры.

– Я также пригласила Бена, одного из наших тестеров. Мне нужно, чтобы на уровне кто-нибудь бегал просто так, – говоря это, Мишель села за один из компьютеров и осторожно надела на голову виртуальный шлем. Ее руки легли на подлокотники кресла, тело расслабилось.

– Надеюсь, это будет достаточно быстро, – буркнул я, поворачиваясь к экрану.

Скоро людям не потребуются экраны, чтобы играть или работать на компьютере.

Вновь на меня упала темнота, но на этот раз ощущение было гораздо более неприятным. Я слегка пошатнулся и чуть не упал ничком на неестественно выглядевшую траву.

Я вновь находился на небольшой опушке, и горы поднимались где-то вдалеке. Ни один листок не шевелился на деревьях, вокруг меня никого не было. Где же Мишель Морган, Стюарт Калвер, здоровяк Бен?

Мне это не понравилось.

– Кларки, – произнес я. – Кларки, мальчик, куда ты меня забросил?

Ответом мне была тишина. Я осмотрелся и нахмурился. Неожиданно справа от меня вспыхнул яркий свет. Я отшатнулся, прикрывая глаза, но он не стал слабее.

Только спустя пару секунд я понял, что это курсор.

Прямо перед моими глазами быстро бежала строчка:

– Что-то не в порядке, Майкл.

– Это я уже понял, – я повернулся вокруг своей оси. – Кларки, Кларки, где же твоя обещанная поддержка микрофона? Где все остальные, Френки?

– Я пытаюсь их найти, – ответила она.

Я не видел ее, но хорошо представлял, как ее длинные хищные пальцы быстро бегают по клавишам, пытаясь установить, в каком именно месте дала сбой хваленая игра Кларка Шеридана.

Троих людей, которые отправились в это путешествие вместе со мной, в тот момент я тоже не видел. Хотя в реальной жизни они находились совсем недалеко от меня, здесь, в виртуальном мире, нас могло разделять любое расстояние. Только потом я узнал, что с ними произошло.

Стюарту Калверу повезло меньше всех. Его выбросило глубоко в чаще леса. Несколько минут он стоял, не двигаясь, и близоруко щурил глаза. Пару раз его рука поднималась к лицу, чтобы поправить очки, но в этом мире у него их не было.

– Мишель, – позвал он, – что происходит?

Он повернулся и сделал несколько шагов. В этот момент он увидел человека, который стоял прямо перед ним.

– Очень долго никого не было, – пожаловался Убийца. – Скучно ведь таскаться здесь в одиночку.

– Что? – спросил Калвер.

Человек поднял руку и начал стрелять.

Калвер увидел, как прямо перед его глазами вспыхивают и гаснут ярко-красные звезды. Боль иглами пронзила его тело, вдавливая и раздробляя кости. Он хрюкнул, отступил назад, в недоумении глядя на Убийцу. Очередь из восьмиствольного пулемета вскрыла грудную клетку Калвера и теперь мерно перемалывала внутренности.

Он умирал медленно – гораздо медленнее, чем если бы это происходило в реальной жизни. И тем не менее это была смерть.

– Калвер умирает, – зажглись буквы прямо перед моим лицом. – Этот ублюдок на уровне.

– Вытащи меня отсюда! – крикнул я.

Не очень отважно с моей стороны, не так ли?

Калвер опустил глаза и увидел, как кровь, перемешанная с мелкими частичками плоти, медленно вытекает из его тела. Он поднес руки к ране. Его пальцы медленно окрашивались в алый цвет, который уже начинал постепенно темнеть. Стволы пулемета в руках Убийцы мерно вращались. Калвер уви-

Калвер увидел, как прямо перед его глазами вспыхивают и гаснут ярко-красные звезды. Боль иглами пронзила его тело, вдавливая и раздробляя кости

дел, как окровавленная половинка легкого ложится в его подставленную ладонь. Он попытался сжать пальцы и умер.

– Систему заклинило, Майкл, – ровный ряд зеленых буковок быстро бежал где-то на уровне моих глаз. – Я стараюсь засечь его.

– Ничего не заклинило, – голос, ворвавшийся в мои уши, был настолько громким, что заболели барабанные перепонки. – Переписать код было очень даже сложно, но я справился. Теперь я могу покидать игру, когда захочу, а вот вы останетесь здесь до тех пор, пока я не доиграю. Целых четыре дня я таскался здесь в одиночку. Теперь я хочу веселиться.

– Я не могу засечь его, Майкл. Я даже не знаю, где ты находишься. Сейчас я передам тебе изображение карты.

– Это нечестно, – ответил голос. – Я изучал уровень несколько недель, а он получит готовую карту. Это читерство.

Мишель Морган шла ровным размеренным шагом. Она знала, где находится панель управления, через которую можно было внести изменения в код и раз и навсегда выбросить из игры вонючего подонка. Длинные стебли травы били ее по ногам, за холмом надо было повернуть и спуститься в расщелину.

– Это хорошая игра, – продолжал голос, – самая лучшая. Мне надоело гонять по уровням, когда ничего не происходит. Вот убил ты кого-то, а через пару секунд он снова возрождается и лупит тебе в спину. Не в кайф мне так играть, не в кайф.

– Спускайся вниз, – говорила Франсуаз. – Если ты достигнешь центра равнины, окажешься в безопасности. Он не сможет подкрасться незамеченным. Ни один тип оружия не сможет достать тебя на таком расстоянии.

– Здесь ты ошибаешься, детка, – деловито возразил голос. – Это касается только стандартного оружия. Свое я слегка подправил. Теперь оно бьет через все это поле, от одного края до другого.

Я прислонился спиной к стволу большого дерева и прошептал:

– Значит, этот парень знает, где на уровне находится панель управления.

Мишель Морган осторожно спустилась в лощину. Несколько раз она чуть не поскользнулась, но все же смогла устоять на ногах. Она сделала еще несколько шагов, когда раздался взрыв.

– Хорошие штуки – эти ловушки, – мечтательно произнес голос. – У меня уже два фрага за сегодня. Жаль, что вас тут так мало, ребята.

Мишель Морган никогда не думала о том, как человеческое тело разрывается на части. Она видела это только в фильмах – и это происходило быстро и, по-видимому, безболезненно.

Теперь же все было долго.

Она услышала хруст, с которым разрывались сухожилия. Ее рот раскрылся в крике, что-то большое и бесформенное взлетело вверх перед ее глазами, и Мишель поняла, что это кисть ее левой руки.

Она услышала хруст, с которым разрывались сухожилия. Ее рот раскрылся в крике, что-то большое и бесформенное взлетело вверх перед ее глазами, и Мишель поняла, что это кисть ее левой руки

Потом ее правый глаз потух, и она смогла видеть только левым. Мишель не знала, лопнул он от напряжения или тоже отлетел куда-то в сторону. На мгновение ей в голову пришла мысль, пустая, глупая и бессмысленная, что сцены смерти в этой игре реализованы неправильно с точки зрения анатомии. Потом мысль исчезла.

Осталась только боль.

– Мишель Морган мертва, – маленькие буковки складывались в слова в моем сознании. – Он взорвал ее.

Мишель увидела, как вокруг нее поднимается и вскипает тонкая алая аура. Это была ее кровь, хлещущая из многочисленных рваных ран по всему телу и внутри него. Ее голова запрокинулась, и кривая линия разрыва прошла по ее шее.

В течение нескольких секунд, пока оторванная, с выдавленным глазом голова Мишель Морган, красиво кувыркаясь, падала на залитую кровью траву, она еще была жива.

Перед смертью она увидела свои оторванные ноги.

– Бен до сих пор не откликнулся, Майкл, – говорила Франсуаз. – Но я ему тоже передала карту. Теперь он точно знает, где на уровне оружие, бонусы и секреты.

– Это ничего не значит, детка, – в голосе Убийцы звучала неприкрытая издевка. – Мало видеть карту перед собой – надо еще знать местность. А уж я-то ее знаю...

При звуке его слов я уже перестал автоматически поворачивать голову и пытаться определить, откуда он исходит. Теперь я просто бежал.

– Я иду к тебе, Бен! – говорил Убийца. – Что молчишь? Думаешь, я не знаю, где ты? Я все знаю...

Бен Стоун стоял на выступе отвесной скалы, плотно прижавшись к ней спиной. Он не нуждался в карте – он знал этот уровень вдоль и поперек и сам внес несколько предложений относительно его улучшения. Теперь он сжимал в руках дальнобойную ракетную установку и ждал.

Бен знал, что никто не сможет подобраться к нему иначе, как спереди. Сзади, сверху и с боков его прикрывала скала. Бен ждал.

Убийца появился перед ним неожиданно. Очевидно, он пользовался бонусом невидимости, однако теперь его действие прекратилось. Бен прицелился. Убийца остановился и насмешливо посмотрел на него.

– Ты ведь не думаешь, что я подойду достаточно близко, Бен... – протянул он. – А ведь у тебя передо мной должок. Ты убил меня пару раз, когда я только начинал. И один раз сделал это нечестно.

– Я всегда играл честно, – хрипло ответил Бен, – а вот ты ламер.

– Я ламер? Пускай! – добродушно согласился Убийца. – А вот ты умрешь, как ламер, это точно. Тебе ведь некуда отступать, Бен.

С этими словами он достал снайперскую винтовку и прицелился.

– Ты не попадешь оттуда, – равнодушно процедил Бен.

– Ты так думаешь? – спросил Убийца.

Выстрел был тихим, едва слышным. Жгучая боль пронзила плечо Бена, и он увидел, как его левая рука медленно отделяется от тела и проваливается вниз, к подножию скалы.

– Кажется, это называют иерархической моделью, – пояснил Убийца, суетливо передергивая затвор. – То есть когда можно руки или там ноги отстреливать. Что дальше, Бен? Ногу? Э, да так ты у меня упадешь раньше времени.

Легкое пламя вырвалось из дула винтовки, и Бен Стоун почувствовал, что у него теперь нет обеих рук. Он услышал, как где-то внизу громыхает его дальнобойная ракетница, ударяясь о скалу.

— Что же мне теперь делать, Бен? — в голосе Убийцы слышалась неуверенность. — На одной ноге на таком карнизе ты не устоишь. А оттяпать тебе обе сразу я могу не успеть. Впрочем, можно попытаться...

Бен Стоун стоял, плотно прислонившись спиной к скале. Теперь он понял, что проиграл. Снайперская винтовка убийцы стреляла гораздо дальше, чем было предусмотрено первоначальным вариантом игры.

— Я не доставлю тебе этого удовольствия, ламер, — произнес он.

Из обоих его плеч, там, где раньше сильные руки крепились к телу, двумя бурными потоками хлестала кровь.

Бен Стоун сделал шаг вперед, когда Убийца вновь нажал на курок.

Тело Бена накренилось вниз, его глаза следили за тем, как несется на него земля. Его отстреленная левая нога не отставала от своего прежнего владельца и тоже летела вниз. Кровавые брызги рисовали на скальной поверхности изящный рисунок, стилизованный под первобытное искусство.

Это было одним из приколов игры.

В последние мгновения своей жизни Бен понял, что тщетно пытается выставить вперед руки, чтобы смягчить удар. Но у него уже не было рук.

Я увидел Убийцу на несколько секунд раньше, чем он обнаружил меня. Однако это не давало мне никаких преимуществ — даже с такого расстояния было видно, как вокруг его тела мерно распространяется голубое свечение.

Подняв бонус неуязвимости, в эти минуты Убийца был бессмертен.

Я легко спрыгнул с высокого откоса, на котором укрывался (в реальной жизни я бы при этом обязательно ушибся), и медленно выпрямился во весь рост.

— Знаю, о чем ты думаешь, — радостно сообщил Убийца. — Нельзя сигануть с такой верхотуры. А еще писали, что физика здесь реалистичная.

Он поднял ствол своего оружия, на кончике огнемета мягко мерцал запал.

— Не против чего-нибудь контактного? — спросил он, подходя все ближе. Он знал, что находится в полной безопасности.

Я сделал шаг вперед, чтобы тень холма не падала на мою фигуру.

— Это нечестно, — разочарованно протянул Убийца. — Ты не мог взять неуязвимость. В этой части карты ее нет.

— Не только ты умеешь взламывать коды, — пожал плечами я.

Убийца выглядел обиженным.

— Я хочу играть, парень, — пробубнил он. — Четыре дня я ни с кем не рубился. И теперь мне придется ждать, пока действие этой штуки на тебе закончится.

— Лучше подожди сидя, — посоветовал я.

Я развернулся и стал медленно отходить назад, поднимаясь на верх склона по маленькой тропинке. Несколько секунд позади меня раздавалось недовольное хлюпанье. Я знал, что он сделает все, как я хочу.

Он должен был это сделать.

Убийца грязно выругался.

— Мин накидал здесь, гад, — закричал он. — Знаешь, что от мин неуязвимость не помогает. Ну ничего — как тебе вот это?

Я продолжал идти вперед, не оборачиваясь.

Впереди вспыхнул яркий свет, меня толкнуло в грудь, я пошатнулся. Когда я поднял глаза, Убийца стоял прямо передо мной на вершине холма, прислонившись к большому валуну. Теперь в его руках был дробовик, стреляющий разрывными пулями.

— Телепортация, — с гордостью сообщил он. — Сам придумал. Надоели статичные телепортаторы — жуть. Теперь — когда хочу. Пару раз в дерево въезжал, пока не отладил. А теперь мне пора добыть еще одного фрага — бессмертие кончается.

Он был прав. Я выбросил вперед руку, и из рукава с огромной скоростью вылетел крюк с привязанным прочным канатом. В тот момент, когда он впился в ствол дерева, нависавшего над склоном, действие бессмертия закончилось у нас обоих. Убийца вскинул оружие и спустил курок.

В то же мгновение я взмыл вверх, и ровное голубое свечение вновь разлилось по моему телу.

— Читер! — закричал Убийца. — Нельзя больше одной неубиваемости с собой таскать!

Я плавно приземлился позади поля, усеянного минами. В моих руках появился гранатомет. Было слишком далеко, чтобы стрелять в Убийцу, поэтому я метил в склон.

Взрыв поднял в воздух мелкие частички песка и глины. Почва под ногами Убийцы стала скользить и осыпаться. Я снова выстрелил, и склон начал рушиться.

— Ты сам знаешь, что не успеешь телепортироваться, — мягко проговорил я.

— Успею, — ответил Убийца, и в его руках появилось что-то зеленое.

Я достал маленький обычный лазер — простую единичку. Его силы не хватило бы, чтобы причинить Убийце сколь бы то ни было значимый вред. Я приподнял лазер и выстрелил.

Энергетический сгусток ударился в каменный валун позади Убийцы, отразился и толкнул его в спину. Этого толчка оказалось достаточно.

Широко раскинув в стороны руки, Убийца плавно падал вниз. Когда его разносило на куски десятком мин, я не стал оборачиваться.

— Первый фраг за сегодня, мистер Амбрустер, — произнесла Франсуаз, выходя из-за склона.

Я устало кивнул. Убийца достаточно постарался, и ни один человек не мог покинуть уровень до того, как он закончит свою игру. Но он не побеспокоился проследить, чтобы не появился кто-нибудь новый.

— А теперь, Кларки, парнишка, — произнес я, поднимая голову и смотря куда-то в небо, — давай заканчивать с этим.

Программисты компании Шеридана смогли залатать дыры в программе, и теперь никто не может быть убит при помощи этой игры. Бесплатную бета-версию вы все еще можете скачать на сайте компании. Поскольку некоторые из тестеров оказались мертвы, включая Бена и Убийцу, Шеридан ищет на их место добровольцев.

Теперь это не опасно.

Тело Убийцы обнаружили лишь через полторы недели. Это оказался парень двадцати одного года, недавно бросивший учебу в университете и живший один в маленькой квартирке на окраине Чикаго. Соседи, не обращавшие на него особого внимания, были вынуждены отреагировать на тучи мух и трупный запах, распространявшийся по всему дому.

■

Широко раскинув в стороны руки, Убийца плавно падал вниз. Когда его разносило на куски десятком мин, я не стал оборачиваться

«ВАВИЛОН-5» В РОССИИ: КАЖДЫЙ МИГ В БОРЬБЕ

Время действия: 30 августа 1997 года. Место действия: телеканал ТВ-6 Москва. Именно в этот день демонстрируется программа «Киноподробно», доносящая до миллионов зрителей весть о том, что в нашей стране существует российский Фан-клуб «Вавилона-5» и производящая тем самым эффект, подобный орбитальной бомбардировке!

СУПЕР НОВОСТЬ!

Канал ТВ-6 закупил права на показ пятого сезона «Вавилона-5» и первого сезона нового сериала «Крестовый поход»!

ВНАЧАЛЕ...

Но для того, чтобы в полной мере осознать важность упомянутого события, перенесемся на несколько месяцев назад. В конце весны 1997 года на ТВ-6 завершается показ трех сезонов «Вавилона-5», первого масштабного фантастического сериала, прошедшего на нашем телевидении. К сожалению, компанией-прокатчиком было допущено множество грубых оплошностей, недопустимых при демонстрации сериала такого уровня, начиная с отсутствия должной рекламной кампании и постоянных нестыковок в переводе и заканчивая показом серий в неправильном порядке. Такое может восприниматься как настоящий удар по истинным поклонникам сериала и ценителям фантастики. Но знали ли об этом рядовые зрители? Конечно же, нет! А откуда им было знать, если единственным источником, где можно было получить хоть какую-то информацию о «Вавилоне», был сам ТВ-6, упорно молчавший. Но... Всегда находятся люди, которым небезразлична судьба любимого фильма, люди, готовые не покладая рук трудиться ради того, чтобы истина стала известна и другим. И вот в Интернете рождается официальная страница российского Фан-клуба «Вавилона-5» (www.b5.ru). Создатель клуба Сергей Шедов задался целью объединить все сведения о сериале, рассеянные по сотням сетевых страничек, в один обширный ресурс, доступный русскоязычным пользователям Интернета. А это многие мегабайты информации – сценарии, интервью, обзоры, видео- и аудиофрагменты. Отдельным проектом стал полный русский перевод «Энциклопедии Ксенобиологии», издания, детально описывающего Вселенную «Вавилона-5» со всеми ее непохожими планетами, расами, технологиями. Страница постоянно обрастает все новыми и новыми сведениями и документами. Для того чтобы все они вовремя достигали адресатов – членов клуба, работают несколько профессиональных переводчиков. Счастливые обладатели доступа в Сеть удивляются, как много они до этого не знали о любимом сериале.

ЗАЯВКА О СЕБЕ

И вот, в преддверии показа на ТВ-6 четвертого сезона «Вавилона-5» (и повторной демонстрации первых трех), программа «Киноподробно» выходит в эфир. Теперь уже не только пользователи Интернета, но и самые широкие зрительские круги узнают о клубе и его деятельности: Сергей Шедов увлеченно рассказывает о новых проектах и захватывающем четвертом сезоне, а Владимир Львов, создатель первой русской страницы по B5 (www.babylon5.ru), делится секретными сведениями о роли Теней в истории человечества. Ведущая Дарья Дроздовская изумлена, когда на письмо в электронную конференцию клуба, сообщающее о съемках передачи (написанное тут же редактором программы Миленой Мусиной), почти сразу же приходят удивленные и радостные отклики поклонников сериала. По ходу программы «Вавилон» сравнивают то с «Семнадцатью мгновениями весны», то с произведениями Толкиена... И вдруг звучат слова о том, что еще не показаны две заключительные серии третьего сезона! Конечно, члены клуба давно знают, что «Танцы с Тенями» и «За'ха'дум»по неясным причинам отлеживаются на полках ТВ-6, но впервые это становится известно рядовым фанатам B5. Сразу становится понятно, почему сериал так внезапно оборвался... Представители телекомпании признают, что, возможно, это была ошибка выпускающей команды, и обещают показать серии. В «Киноподробно» мелькают кадры из «За'ха'дума», вызывая радость предвкушения...

После эфира долгое время анкеты новых членов поступают в ящик электронной почты клуба ежеминутно. Количество российских фанатов, вступивших в клуб, растет в геометрической прогрессии.

ВСЕ НОВОЕ – ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Прошла осень, началась зима, а с ней и обещанный повторный показ «Вавилона». На этот раз телевизионщики прислушались к руководству клуба, восстановили правильную очередность серий первого сезона. Зрители наконец увидели задержанную развязку – «Танцы с Тенями» и «За'ха'дум» – плюс долгожданный четвертый сезон, вокруг которого ходило множество толков и пересудов... Но, видно, не суждено было нашему зрителю спокойно насладиться фантастическим зрелищем, коим является сериал. Создавалось впечатление, что ТВ-6 сам решил провалить демонстрацию замечательного фильма! Все те недочеты и ошибки, что омрачили первый показ (и на которые неоднократно указывал клуб), были повторены снова

Больше всего подкачал перевод. Хотя актеры, дублирующие голоса героев сериала, подобраны практически безупречно, тексты их ролей переводились со множеством неточностей, а зачастую – с прямыми ошибками: лингвистическими, хронологическими. Следствием этого явилось полное несоответствие русского перевода одних и тех же имен, географических названий, дат, событий в различных сериях. Доходило до смешного: зафиксированы случаи разночтения одного и того же названия или имени внутри самой серии (причем, одним и тем же актером дубляжа)! Сколько анекдотов в фан-кругах ходило о «кентаврах»и «кентаврианах» (так переводчики иногда называли центавриан). Да что там, вплоть до конца четвертого сезона ТВ-6 так и не определился с русским названием одной из ключевых рас, именуя в разных сериях ее представителей то «ворлонцами», то «ворлонами», то вообще «ворлонианами». Видно, что переводом сериала занимались сразу несколько лингвистов, и со стороны ТВ-6 не было предпринято никаких действий, чтобы хоть как-то скоординировать их работу. Между прочим, известно даже несколько случаев смены дублера персонажа прямо по ходу серии (в начале герой говорил одним голосом, а под конец – уже совсем другим), что свидетельствует о вопиюще низком уровне профессионализма всей выпускающей команды, а также о совершенно определенном отношении ТВ-6 как к сериалу, так и к его поклонникам. Печально? На нашем телевидении до этого занимались переводом таких сложных сериалов, как «Горец» и «Секретные материалы», и в обоих случаях не наблюдалось ничего похожего на то, что произошло с «Вавилоном-5»! Кстати, помимо некачественного перевода, присутствовал и чисто технический брак, что в общем-то редко случается на крупных телеканалах уровня ТВ-6: несколько серий частично демонстрировалось в неполной цветовой палитре, несколько – со звуковыми дефектами («плывущий» звук, «запаздывающий» звук) и одна серия – с несоответствием экранного формата. Печально...

Далее. Что бы вы сделали, если бы единственными в стране закупили для своего канала «Вавилон-5»? Правильно, развернули бы громкую рекламную кампанию

РОССИЙСКИЙ ФАН-КЛУБ ВАВИЛОН 5

на ТВ и в прессе. Ничего этого ТВ-6 почему-то не предприняла. Редкие рекламные ролики, что появлялись в эфире канала, не отражали глубины и эмоционального настроя сериала, в основном являясь кадрами из заставок демонстрируемого сезона с измененным в худшую сторону дубляжом.

ВТОРОЙ УДАР

И тут как раз подоспело заявление ТВ-6 от 6-го мая 1998 года (выложенное на их web-странице), в котором говорилось, что пятый, завершающий сезон «Вавилона-5» ими не будет закуплен из-за «до обидного малого» зрительского рейтинга. Как могло случиться, что сверхпопулярный во всем мире фантастический телесериал, получивший премии Hugo (за достижение в научной фантастике), Emmy (за достижения в области спецэффектов), Space Frontier Federation Award (за «лучший образ будущего») и множество раз номинировавшийся на эти премии, не получает в России, стране, где по традиции сильно увлечение научной фантастикой, достаточного телевизионного рейтинга?

На экстренном совещании консультативный совет Фан-клуба принимает решение бороться за возвращение «Вавилона» на телеэкран. В этот же день организовывается и координируется акция «Те, кто»: на электронный адрес одноименной телепередачи поступают сотни посланий от поклонников фильма с просьбами не лишать их любимого зрелища. Ведущий в прямом эфире признается, что он тоже очень любит В5, но не может повлиять на решение, принимаемое руководством. Одновременно в клуб поступает письмо от одного сотрудника ТВ-6, просящего не разглашать его имени, который предоставляет настоящие рейтинги программ компании, из которых явственно следует, что «Вавилон» на самом деле занимал лидирующее положение. Далее события развиваются следующим образом, принимая форму настоящего детектива.

07.05.98. Предпринимается повторная акция «Те, кто», также завершающаяся большим успехом. Побит своеобразный рекорд: за все время существования программы на ее адрес не пришло столько сообщений, сколько за эти дни. Причем не только был забит почтовый ящик – раскалялись телефоны и пейджер. Поступают сообщения о том, что на территории МГУ студентами распространяются листовки в поддержку показа продолжения сериала. Официальный сайт клуба занимает шестое (!) место в рейтинге самых популярных русскоязычных сайтов Интернет. А ведь это прямо подтверждает, что интерес к В5 в нашей стране огромный!

08.05.98. Становится известно, что пятый сезон В5 будет представлен Warner Brothers к продаже на кинорынке в Лос-Анджелесе, проходящем в конце мая. Редактор кинопоказа ТВ-6 подтверждает, что делегация компании собирается присутствовать на рынке, но планов закупки «Вавилона» у них нет (опять упоминается низкий рейтинг!). В этот же день FM-радиостанции, такие как «Серебряный дождь», сообщают о сложившейся ситуации вокруг «Вавилона» и упоминают о непрекращающейся акции протеста клуба.

11.05.98. Выясняется, что низкие рейтинги, о которых заявляли на ТВ-6, подсчитаны фирмой «GALLUP MEDIA» на основе выборки в 300 московских семьях. По заверениям экспертов, такая выборка может дать совершенно неправильные результаты для такого специфического сериала, как «Вавилон-5» и канала ТВ-6 в частности. Точными измерениями мнения масштабных аудиторий занимаются у нас специализированные фирмы (например, Russian Research, COMCON-2, RPRG), к которым ТВ-6 не обращался. А в отделе кинопоказа ТВ-6 говорят, что не слышали о заявлении, сделанном 6 мая; когда же представители клуба цитируют его содержание, предполагают, что это неправильное толкование информации.

12.05.98. Президент клуба обращается ко всем членам с предложением провести акцию, которая бы окончательно убедила руководство канала в покупке сериала. Публикуются контактные телефоны, почтовые и электронные адреса ТВ-6.

13.05.98. На FM-станции «Радио НСН» выходят два специальных выпуска новостей, посвященных «Вавилону-5» и трудностям русского показа.

14.05.98. Журнал «ТВ-Парк» выделяет целую полосу под материалы о В5. Представители ТВ-6 удивлены – они сами не могли добиться этого целый год. Кампания клуба в разгаре. Продолжаются передачи на «Радио НСН».

15.05.98. Клубом объявляется конкурс на создание логотипа и лозунга движения по возвращению сериала на экраны (для тиражирования их на официальных футболках и наклейках). Ведутся переговоры о производстве большой партии листовок и проспектов, выражающих суть движения.





19.05.98. Открывается кинорынок в Лос-Анджелесе. По словам сотрудников ТВ-6, планов закупки новых серий все еще нет, хотя компания чувствует постоянное давление фанатов В5. Высокопоставленное лицо роняет фразу о том, что пятого сезона вроде как вообще в природе не существует...

11.06.98. После возвращения делегации из Лос-Анджелеса становится известно, что ТВ-6 планирует возможную закупку сериала-продолжения: «Вавилон-5 – Крестовый поход» (Babylon-5: Crusade), однако вопрос о пятом сезоне все еще не решен. На пожертвования добровольцев печатаются наклейки, делаются майки с символикой клуба и движения. Новую крупную акцию консультативный совет решает провести в конце июня. В нее должна входить раздача листовок на всех площадях столицы, центральных станциях метро, пикетирование у Телецентра и офиса ТВ-6, волна сообщений по радио и в прессе.



15.06.98. Решение о пятом сезоне зависит от Ивана Демидова – директора канала. В Интернете появляются коллажи на эту тему.

19.06.98. Иван Демидов подписывает решение о закупке пятого сезона и первых 22-х серий сериала-продолжения «Крестовый поход».

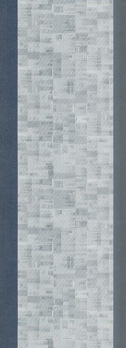
01.07.98. И вот все-таки происходит то, на что все надеялись. ТВ-6 приобретает пятый сезон «Вавилона-5» и первые 22 серии «Крестового похода»! Начинается работа над дубляжом сериала и подготовкой его к показу.

ВЕРА СМОЖЕТ ВСЕ

После подробного разговора в отделе кинопоказа ТВ-6 можно с полной ответственностью заявить, что именно благодаря мощной кампании поддержки, развернутой российским Фан-клубом «Вавилона-5», всеми его отделениями и русской страницей «Вавилона-5», российский зритель увидит продолжение сериала на своих экранах! И хотя идея проведения такой мощной кампании принадлежит консультационному совету клуба (Сергей Шедов, Анна Прохорова, Владимир Львов и ваш покорный слуга), самым главным звеном, конечно, были наши дорогие друзья: посетители наших сайтов, члены Фан-клуба, люди, не имеющие компьютеров, но тоже участвовавшие в кампании, узнав о ней из прессы, радио, ТВ! Точно так же, как более тридцати лет назад американские фанаты «Star Trek» своими выступлениями добились продолжения его съемок, российские поклонники «Вавилона» не дали прерваться показу любимого сериала, продемонстрировав, что здешняя аудитория В5 – это не мизерная группа углубленных ценителей, а целостная, сплоченная зрительская масса, со мнением которой необходимо считаться даже такой крупной телекомпании, как ТВ-6!

НАДЕЖДА – ЭТО ВСЕ, ЧТО У НАС ЕСТЬ

Хотя, безусловно, одержана убедительная победа, клуб не останавливается на достигнутом, продолжая информировать всех желающих о ситуации на ТВ-6. Помимо этого, с телекомпанией заключена очень интересная договоренность, позволяющая самим зрителям повлиять на особенности дальнейшей демонстрации сериала. На клубной страничке в Интернет проводится опрос «Бу-



дущее «Вавилона-5», призванный выявить предпочитаемый нашими зрителями график и все тонкости показа, включая время, дни, перевод, повторы и так далее. На ТВ-6 уже ждут результатов и обещают их учитывать, как один из главных факторов при принятии окончательного решения! Кстати, еще одно свидетельство того, что телекомпания принимает клуб всерьез: недавно в главном офисе ТВ-6 в торжественной обстановке служба кинопоказа вручила представителям консультационного совета специально привезенную для Фан-клуба из Лос-Анджелеса фотографию, на которой запечатлена директор службы кинопоказа Татьяна Воронович, минбарец и нарн (фото подтверждает известную истину, что даже инопланетяне падки на русских женщин!). Подарок был сделан за заслуги в возвращении «Вавилона-5» на наши экраны и за блестяще проведенную кампанию поддержки «Вавилона-5».

Но ни в коем случае не следует забывать о том, что развитие получают и обычные, «небоевые» проекты: сайт постоянно пополняется статьями, открылся раздел по компьютерной игре, создаваемой Sierra. Постоянно работают доска объявлений и чат, где всегда можно поговорить по душам с другими членами клуба и даже с руководством. После созерцания чертежей истребителей нарнов и изучения особенностей размножения кентав... то есть центавриан, всегда можно заглянуть в раздел юмора и вдоволь посмеяться над искрометным творчеством посетителей страницы. Если вас интересуют вопросы создания «Вавилона-5» или интересные факты о производственной группе или актерах, снимающихся в фильме, вы найдете на клубной странице точные исчерпывающие ответы. Ну а если вы хотите громко заявить о собственной принадлежности к сообществу русских фанатов сериала, милости просим на «Вавилонскую ярмарку», где можно приобрести майки и наклейки с символикой клуба (те самые, которым так и не удалось поучаствовать в решающей акции). Получив по почте майку, вы убедитесь, что вавилонец вавилонца видит издалека – сколько новых друзей вы сможете на нее «поймать»! А самое главное – запомнить адрес страницы очень легко: www.b5.ru. Если вам по душе «Вавилон-5», станьте членом клуба – и вы на порядок расширите свои знания об этой замечательной космической саге!

Статью подготовил Валерий Корнеев, Российский Фан-Клуб «Вавилон-5», www.b5.ru

«ВАВИЛОН-5» И ИНТЕРНЕТ

Возможно, слова о том, что «Вавилон-5» трудно рассматривать в отрыве от Интернет, сказанные в прошлом номере, показались странными многим читателям. Зачем нужен Интернет, если и так все понятно и интересно? Какие-то конференции, форумы, группы новостей... Думаю, любой человек, который смотрел сериал, испытает настоящий шок, впервые оказавшись на знаменитом сайте Lucre's Guide to Babylon 5. Когда начинаешь читать его материалы, возникает ощущение, что увидел примерно половину эпизода, если не меньше. После прочтения приходишь к мысли, что в «Вавилоне-5» все намного сложнее и интереснее, чем казалось; что там нет мелочей и второстепенных деталей; что все, как в шахматах, продумано на множество ходов вперед. Смотреть «Вавилон-5» – словно складывать огромное мозаичное панно, постепенно и методично собирая обрывки разговоров, фрагменты сцен и соединяя их в единую и логичную картину, где нет ни недоговоренностей, ни пустот, ни случайных ошибок.

«Вавилон-5» отличается от других научно-фантастических сериалов не только необыкновенной глубиной и тщательной проработкой сюжета, но и своей «цитатностью». Если приглядеться (или прислушаться) повнимательнее, то можно обнаружить огромное количество исторических, литературных и кинематографических ссылок. Недаром во многих сообщениях прослеживается мысль о сходстве между Центаврианской Республикой и ранней Римской Империей, между минбарской и японской культурами. А постоянное цитирование литературных классиков, изречений великих мыслителей... Культурологически «Вавилон» во многом построен именно на этой игре ассоциациями, намеками, лишь слегка обозначенными параллелями, – впрочем, как любое постмодернистское произведение искусства.

Стражинский часто говорит, что делает множество намеков на будущие события. Сначала эти намеки завуалированы, но постепенно, по мере развития событий, они становятся все более и более откровенными и очевидными. Огромную роль играют «повторяющиеся» фразы (к сожалению, российский зритель зачастую не мог заметить этого из-за небрежности переводчиков) – знаменитые фразы «Начало положено» (And so it begins), «Я всегда был здесь» (I have always been here), «Кто ты?» (Who are you?) и «Что вы хотите?» (What do you want?)... Последние два вопроса вообще воспринимаются как «визитные карточки» ворлонцев и Теней, поскольку именно в этих вопросах заложены как причины, так и последствия антагонизма двух рас. А если вспомнить о пророчествах, предсказания, видениях-снах, то становится понятно, что без серьезного анализа и обсуждения не обойтись. Кроме того, пропустив одну-единственную серию, зритель мог потерять нить сюжета (представьте себе, каково человеку, не видевшему «Войну без конца» или «За'ха'дум»). Да и вообще надо признать, что непосвященному зрителю довольно трудно разобраться во всех хитросплетениях сюжета и нюансах взаимоотношений персонажей. Поэтому очень скоро после премьеры первых эпизодов сериала в Сети стали появляться сайты и странички, посвященные «Вавилону-5». Поначалу их задачей было лишь информировать посетителей о сериале, но постепенно многие из них стали представлять поклонникам свое видение ситуации, свою интерпретацию (VEX, Babylon 5 History Page, Alternative Universe Today, Shadows Information Office).

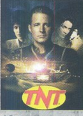
А теперь – о самих сайтах. Пальма первенства принадлежит уже упоминавшемуся здесь Lucre's Guide to Babylon 5 (lurker – прозвище обитателей Трущоб), http://www.midwinter.com/lurk/lurker.html. Уровень, масштабы и проработанность сведений о сериале просто поражают. Существует довольно подробное описание каждого эпизода с некоторыми важными для сюжета диалогами, анализ серии со ссылками на предыдущие события и предположениями о том, что может произойти в будущем. И, конечно же, многочисленные и чрезвычайно интересные комментарии самого Стражинского. Другой раздел – The Babylon 5 Universe, где можно найти подробное описание главных персонажей и ситуаций, сложившихся к концу каждого сезона. Подобный раздел просто необходим тем, кто смотрел сериал не с начала, здесь они смогут узнать обо всех важнейших событиях, произошедших раньше. Далее идет раздел The Making of Babylon 5, где рассказывается о создании сериала: о том, как пишутся сценарии, проводятся съемки, создаются спецэффекты, производится озвучивание. Четвертый очень интересный раздел – References. В нем собрана информация о том, на что намекает автор, с чем у зрителя должна ассоциироваться та или иная сцена фильма, реплика персонажа...

Второй «вавилонский кит» Интернета – Энциклопедия Ксенобиологии Вольтера, или VEX (http://infinicorp.com/VEX/). Несмотря на нападки со стороны многих знатоков «Вавилона-5», Кристофер Руссо (Christofer Russo, автор Энциклопедии) и его творение являются признанными авторитетами в WWW. Если Lucre's Guide – в некотором роде «клад» точнейших и подробнейших сведений по эпизодам «Вавилона-5», то Энциклопедия Ксенобиологии является творческим обобщением всех рассказов, легенд, историй, намеков и пр., о которых говорится в самом сериале, а также книгах и комиксах, посвященных ему. Больше всего впечатляют

НОВОСТИ ОТ BABCOM

Получено принципиальное согласие Warner Brothers на проведение публичного продюсерского монтажа одного из фильмов TNT по мотивам «Вавилона-5» – этим фильмом станет либо «Река душ», либо «К оружию».

На TNT начался повторный показ пятого сезона



19 июля состоится премьера второго фильма TNT «Вавилон-5: Третье пространство»

статьи о ведущих расах – в них собрано практически все, о чем когда бы то ни было говорили герои сериала, поэтому читать эти статьи безумно интересно. Правда, надо признаться, что ряд моментов вызывает недоумение, а иногда и протесты, но если не увлекаться критикой, Энциклопедия Ксенобиологии Вольтера станет вашим другом и преданным помощником в нелегком деле изучения истории Вселенной «Вавилона-5».

Третий «кит» – это официальная страница компании Warner Brothers, посвященная «Вавилону-5» (http://www.babylon5.com). В связи с показом пятого сезона по TNT здесь почти нет последних новостей и информации именно по нему, однако за четыре прошедших года на этом сайте скопилось много интересных сведений. Кроме того, там есть много мультимедиа-приложений – от кадров из сериала до видео- и аудиофрагментов. Тем, кто хорошо знает английский язык, будет интересно пообщаться в конференции, в группе новостей и на чате (chat-room) этого сайта.

В качестве будущего четвертого «кита» можно отметить недавно появившийся сайт TNT (Turner Network Television), http://tnt.turner.com/babylon5. Поскольку эта кабельная сеть купила права на показ пятого сезона сериала и нескольких фильмов по его мотивам («В начале», «Третье пространство», «Река душ»), то именно на сайте TNT поклонник «Вавилона-5» может найти важнейшую информацию по показу эпизодов в США. К сожалению, сайт находится в процессе разработки, но даже сейчас там можно найти интересные вещи, которых не встретишь в других местах. Прежде всего это фотографии из пятого сезона и все официальные сообщения, имеющие отношение к сериалу (как анонсы новых эпизодов и фильмов, так и новости от разработчиков игры).

Остальных сайтов очень много – на Lucre's Guide есть подробнейший список, занимающий не одну страницу, так что перечислить их все практически невозможно.

Есть страницы, посвященные Стражинскому, актерам, конкретным персонажам. Уже сейчас в Сети можно найти если не всю интересующую вас серию целиком, то хотя бы ряд интересных фрагментов из нее, не говоря уже про саундтреки. Кроме того, на ряде официальных сайтов можно сделать заказ (например, заказать Official Guide или новый диск Кристофера Франке)..

Особое внимание хочется обратить на сайт Sierra On Line: http://www.sierra.com/titles/babylon5/babylon5.html – страница, посвященная новой игре–симулятору по «Вавилону-5». О других планах этой компании, связанных с «Вавилоном-5», можно узнать по адресу: http://www.b5games.com. Все последние новости, связанные с игрой, находят отражение в игровом разделе сайта российского Фан-клуба: http://www.babylon5.aha.ru/game/.

Все желающие узнать побольше об англо- и русскоязычных сайтах, посвященных «Вавилону-5», могут обратиться по адресам:
- http://www.midwinter.com/lurk/resources/online.html;
- http://www.babylon5.aha.ru/resurs.htm;
- http://www.babylon5.incoma.ru/around/online.html.
- http://people.weekend.ru/b5ring/.

Мы надеемся, что эта информация поможет всем тем поклонникам «Вавилона-5», которые хотят узнать как можно больше о полюбившемся сериале.

ГЕРОИ «ВАВИЛОНА-5»

ДЖЕФФРИ СИНКЛЕР (JEFFREY SINCLAIR)

Первый командующий «Вавилона-5», командор Джеффри Синклер, запомнился многим поклонникам сериала. В Интернете постоянно ведутся споры о том, как бы раскручивался сюжет сериала, если бы Синклер (точнее, исполнитель этой роли Michael O'Hare, известный театральный актер) не покинул «Вавилон-5». Многие поклонники постоянно сравнивают Синклера с Шериданом, наделяют первого всевозможными достоинствами и считают его чуть ли не идеальным командиром станции. И это неудивительно – на фоне импульсивного и эмоционального Шеридана Синклер кажется воплощением мудрости, сдержанности и человеческой доброты. Не выдержав напора поклонников, жена Стражинского Кэтрин Дреннен недавно написала книгу «Грезить в Городе Печалей», которая рассказывает о том, что же произошло с командором за два года пребывания на Минбаре в качестве посла Земли и предводителя рейнджеров (эту книгу уже сейчас можно заказать в Интернете).



А до Минбара жизнь Синклера складывалась под влиянием слова «судьба», или даже «рок». Правда, вначале все было не так сложно – обычная карьера потомственного военного. Родившись на Марсе в семье пилота, Джеффри Синклер в 2237 году вступил в Вооруженные Силы Земли, в 2240 стал пилотом истребителя, а в 2241 был назначен командиром эскадрильи. И так бы он и продолжал постепенно подниматься все выше и выше, но вскоре началась Минбарская война. Последнее сражение этой войны – Битва на Рубеже – и определило дальнейшую судьбу Синклера. Точнее, те 24 часа, которые Синклер провел на минбарском крейсере и воспоминания о которых были позднее стерты из его памяти на долгие годы. Командор так и не смог забыть об этих загадочных 24 часах, впрочем, ему старательно помогали в этом представители различных секретных организаций, обвинявших его в шпионаже в пользу минбарцев, охотники за душами и даже сами минбарцы, утверждавшие, что у него «дыра в памяти» (Деленн, правда, заявила, что это лишь старинное минбарское оскорбление, но Синклер не поверил). Более того, постепенно выяснилось, что он был назначен командиром «Вавилона-5» только потому, что правительство Минбара отклонило все остальные кандидатуры, которых было немало.

Загадок становилось все больше, но тут было совершено покушение на президента Сантьяго, и его преемник Кларк решил назначить на пост командующего станцией человека, не столь сильно подверженного влиянию минбарцев. А Синклер был оправлен на Минбар в качестве посла Земного Содружества, где и провел последние два года своей «человеческой» жизни, возродив к жизни организацию рейнджеров и став во главе ее. А в 2260-м году он вернулся на «Вавилон-5», вместе с Шериданом и Деленн полетел в сектор 14, чтобы отправить в прошлое «Вавилон-4»... и отправил его, но вместе с самим собой (и одним из братьев Затрасов). «По дороге» в прошлое он воспользовался кризалисом и превратился в минбарца, точнее, того самого Валена, чье имя с благоговением произносится всеми обитателями Минбара. И тогда началась его новая, «минбарская» жизнь, которая продолжалась около ста лет, но воспоминания о которой не изгладились из памяти минбарцев и в XXIII веке...

ДЖОН ШЕРИДАН (JOHN SHERIDAN)

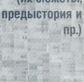
За полтора десятка лет Джон Шеридан сумел подняться от простого командора, служившего старшим офицером на «Лексингтоне», до президента Межзвездного Альянса. Послужной список Шеридана выглядит весьма впечатляюще:
- старший помощник на «Лексингтоне»;
- командир «Лексингтона»;
- глава делегации Земного Содружества на тайных переговорах с Минбаром;
- командир одного из лучших фрегатов земного флота – «Агамемнона»;
- командующий дипломатической станцией «Вавилон-5»;
- президент Межзвездного Альянса.

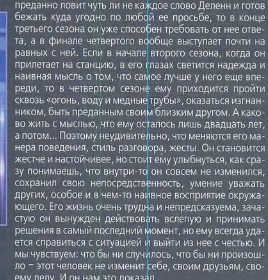
А в будущем его ждет еще нечто более великое: ведь Шеридан, по словам Затраса, является Тем, кто Будет – ему суждено стать «концом пути, который откроет новый великий путь». Возможно, речь идет о Дэвиде (будущем сыне Джона и Деленн), а возможно, и не только о нем...

Однако главное в Шеридане – вовсе не желание достичь высокого положения; как выразился один из поклонников сериала, он «до гениальности скромен».

НОВОСТИ ОТ ВАВСОМ

Мира Фурлан (Деленн) выпустила свой сольный альбом «Песни из неснятых фильмов». Проект интересен не только с музыкальной точки зрения – к альбому прилагается интерактивный мультимедийный CD-ROM, на котором приведены сведения об этих «неснятых» фильмах (их сюжеты, предыстория и пр.)





Самое важное и привлекательное в Шеридане то, что он обыкновенный, простой человек, который оказался в нужном месте в нужное время. Ему приходится очень тяжело, но именно поэтому мы настолько близко к сердцу воспринимаем все, что с ним происходит. Он растет и мужает на наших глазах, превращаясь из восторженного мальчишки во взрослого мужчину, много испытавшего и многого лишившегося. Если вначале он преданно ловит чуть ли не каждое слово Деленн и готов бежать куда угодно по любой ее просьбе, то в конце третьего сезона он уже способен требовать от нее ответа, а в финале четвертого вообще выступает почти на равных с ней. Если в начале второго сезона, когда он прилетает на станцию, в его глазах светится надежда и наивная мысль о том, что самое лучше у него еще впереди, то в четвертом сезоне ему приходится пройти сквозь «огонь, воду и медные трубы», оказаться изгнанником, быть преданным своим близким другом. А каково жить с мыслью, что ему осталось лишь двадцать лет, а потом... Поэтому неудивительно, что меняются его манера поведения, стиль разговора, жесты. Он становится жестче и настойчивее, но стоит ему улыбнуться, как сразу понимаешь, что внутри-то он совсем не изменился, сохранил свою непосредственность, умение уважать других, особое и в чем-то наивное восприятие окружающего. Его жизнь очень трудна и непредсказуема, зачастую он вынужден действовать вслепую и принимать решения в самый последний момент, но ему всегда удается справиться с ситуацией и выйти из нее с честью. И мы чувствуем: что бы ни случилось, что бы ни произошло – этот человек не изменит себе, своим друзьям, своему делу. И он нам это доказал.

СЬЮЗАН ИВАНОВА (SUSAN IVANOVA)



Жизнь Сьюзан Ивановой чрезвычайно интересна и насыщена. Родившись в России, юная Сьюзан отправилась учиться «за море» (точнее, в Америку), вступила в Вооруженные Силы Земли, чтобы отомстить за гибель своего брата Гани, и в 2249 году окончила офицерское училище. Проведя несколько лет на трансферной станции у Ио, в 2258 году получила назначение на «Вавилон-5», став старшим помощником командора Синклера, а потом и капитана Шеридана. В начале 2259 года ей было присвоено звание командора, а в конце 2261 года – капитана Вооруженных Сил Земли.

Впрочем, нам не удалось увидеть на телеэкране, чем же так хороша командор Иванова с точки зрения исполнения ею своих профессиональных обязанностей. Но вот в «свободное от работы время»... Тут Сьюзан просто нет равных. Изумительная драка в казино (где Иванова в одиночку расшвыряла с десяток посетителей), проведение переговоров с лумати и Странниками с Сигмы-957 (в которых были проявлены совершенно уникальные дипломатические способности), незаконное выращивание кофе в Садах и, вдобавок ко всему, исполнение по совместительству обязанностей лидера «зеленых дрази» – все это говорит о широчайших возможностях истинно русской души. Заодно Сьюзан является скрытым (т. е. не обнаруженным Пси-Корпусом) телепатом, хотя и очень слабым. Свои телепатические способности Сьюзан унаследовала от матери, Софии Ивановой, которая отказалась вступить в Корпус, была вынуждена принимать наркотики и, в конце концов, покончила с собой. Эта история оказала большое влияние на характер и жизнь самой Сьюзан, а так же на ее отношение к некоторым персонажам.

Помимо всего этого, Иванова (точнее, исполнительница этой роли Клаудиа Кристиан) стала настоящим секс-символом сериала. Нежная любовь, которую испытывает большинство зрителей к этому персонажу, стала причиной настоящей трагедии для многочисленных поклонников «Вавилона-5» при известии, что Кристиан отказалась подписать контракт о съемках в пятом сезоне. Эта история не совсем понятна (JMS говорил одно, Кристиан – другое), в Сети больше месяца не затихали споры, кто прав и кто виноват, но результат налицо: в пятом сезоне Иванова появится только в одном эпизоде (финал всего сериала «Сон в сиянии»). Причем после съемок этого эпизода сама Кристиан была страшно возмущена тем, как ее загримировали, так что и это появление Сьюзан Ивановой на экранах не принесет особой радости зрителям. Впрочем, Стражинский сумел подобрать Кристиан достойную замену – в пятом сезоне роль нового капитана станции Элизабет Локли исполнит Трейси Скоггинс, которая снималась в таких сериалах, как «Семья Колби», «Династия» и «Горец». Однако зрители пожалеют об отсутствии Ивановой не только из-за привлекательной внешности и обаяния: как неоднократно признавался сам Стражинский, именно в уста Сьюзан он вкладывал свои самые удачные и умные шутки...

МАЙКЛ ГАРИБАЛЬДИ (MICHAEL GARIBALDI)

Шеф службы безопасности, как и положено ему по должности, – личность чрезвычайно загадочная и многогранная. Наверное, одна из самых главных его черт – подозрительность. Нелегкая жизнь приучила его к мысли, что каждый может скрывать что-то плохое. Очень показателен его диалог с Шериданом по поводу одного персонажа, у которого все документы в порядке:

Шеридан: Так в чем же проблема?

Гарибальди: Не знаю. В этом-то вся проблема.

А жизнь у него действительно была не слишком приятной: пять раз он был уволен по различным причинам (скорее всего, не последней из них была его склонность к выпивке). На протяжении четырех сезонов Гарибальди успешно боролся с судьбой, находя лекарство в беззаветном служении станции. Шефом службы безопасности он стал по протекции Синклера, который рассмотрел в постепенно спивающемся человеке незаурядную личность и сильный характер. Никто не может сравниться с Гарибальди в знании уровней и секторов станции; он прекрасно разбирается в психологии людей и инопланетян. Конечно, его знания носят специфический характер, и вряд ли он столь же успешно провел бы переговоры со Странниками и лумати, как это сделала Иванова. Но его призвание в ином: поддержка порядка на станции стала целью жизни Гарибальди. И в этом ему не было равных.

Впрочем, и на «Вавилоне-5» его ждало множество неприятностей и проблем: обвинения в подготовке взрывов, выстрел в спину от своего же помощника, действия «Ночной стражи», поиски пропавших уровней, общение с заргами и т. п., не говоря уж об «обычной работе». 2261 год стал поворотным моментом в судьбе Гарибальди – похищенный кораблем Теней и запрограммированный Пси-Корпусом, Майкл не только подает в отставку с поста шефа безопасности, но и начинает откровенно действовать против своих же собственных друзей. Выдав Шеридана президенту Кларку и узнав все подробности заговора крупных промышленников против Пси-Корпуса, Гарибальди передает всю необходимую информацию Бестеру, а тот (по ряду причин, а вовсе не по доброте душевной) рассказывает ему обо всем, в том числе и запрограммированности, заодно уничтожив ее. Майкл бросается к своим бывшим друзьям в надежде, что ему удастся доказать свою невиновность в случившемся. Он принимает активнейшее участие в спасении Шеридана и находит свою возлюбленную Лиз Хэмптон-Эдгарс, унаследовавшую корпорацию своего покойного мужа.



Вроде бы все проблемы решены, однако Стражинский не любит, когда его героям живется хорошо и спокойно. Так что в пятом сезоне Гарибальди ждут очередные нелегкие испытания, которые во многом связаны с событиями четвертого сезона.

Статью подготовила Екатерина Воронина «Beyond Babylon 5», www.babylon5.in-coma.ru

Оригинальная графика – Валерий Гиткович

FRIEND!

ХРОНИКА ГРЯДУЩИХ ЛЕТ

Как уже известно, действие показанных по ТВ-6 четырех сезонов происходит с 2258 по 2261 годы. Однако зрителю было бы интересно узнать, что же случилось за те два с половиной века, которые отделяют нас от героев «Вавилона-5». Вот краткая летопись тех событий:

1999 – Билл Клинтон объявляет о создании Комиссии будущего;
2013 – в России происходит переворот;
2061 – основана Лунная колония;
2075 – создано Земное Содружество;
2081 – впервые получены научные доказательства существования у человека экстрасенсорных способностей;
2090 (или немного позднее) – основана первая Марсианская колония;
начало 2100-х годов – официальное признание существования телепатов; правительство пытается взять их под свой контроль;
2107 – роспуск Организации Объединенных Наций;
2122 – Земное Содружество[1] становится официальной государственной структурой всей Земли;
2151 – центавриане вступают в контакт с Земным Содружеством;
2158 – в Женеве построен Земной Купол (Earthdome), куда переносятся все правительственные учреждения Земного Содружества;
2161 – создан Пси-Корпус[2];
2160-е годы – Земля начинает основывать колонии вне солнечной системы;
начало 2200-х годов – Марсианская колония начинает настаивать на своей независимости от Земного Содружества;
2230 – Земное Содружество объявляет войну дилгарам, чтобы помочь Лиге Неприсоединившихся Миров;
2232 – победоносное завершение Дилгарской войны[3] и начало экспансии людей;
2245 – Земное Содружество отправляет разведывательную экспедицию во владения Минбарской Федерации, которая приводит к началу Войны между Землей и Минбаром[4];
2247 – завершение Минбарской войны;
2249 – Луис Сантьяго, Президент Земного Содружества, начинает реализацию Проекта «Вавилон»;
начало 2250-х – начато, но так и не завершено строительство станций «Вавилон-1», «Вавилон-2», «Вавилон-3»;
2253 – группа археологов из «Межпланетных экспедиций» обнаруживает на Марсе корабль Теней;
2254 – строительство «Вавилона-4» закончено, однако через 24 часа после ввода в строй станция исчезает вместе со всеми рабочими. Она появится в конце 2258 года, персонал будет эвакуирован, после чего станция вновь исчезнет;
2256 – закончено строительство «Вавилона-5»;
2257 – ворлонцы вступают в контакт с Земным Содружеством и обещают прислать на «Вавилон-5» своего посла. По прилете на станцию Кош Наранек, посол Ворлонской Империи, станет объектом нападения и будет отравлен. И так начнется история «Вавилона-5»...

---

[1] Земное Содружество (Earth Alliance) имеет три ветви власти: исполнительная (во главе которой стоит Президент), законодательная и судебная.

Земля разделена на несколько зон в соответствии с геополитическими особенностями (например, Индонезийский Консорциум, Африканский Блок, Российский Консорциум и Северо-Американский Союз). Отдельные нации/штаты достаточно автономны, они регулируются своими собственными конституциями, но Содружество определяет всю внешнюю политику. В Сенат Содружества входит по одному представителю от нации/штата. Колонии не обладают подобной автономией – все важнейшие колонии (Марс, Проксима 3 и пр.) управляются назначаемыми Землей губернаторами.

[2] Пси-Корпус (Psi Corps) – это официальная негосударственная организация, объединяющая телепатов и созданная для контроля над ними. Существуют очень строгие правила, которые ограничивают возможности телепатов и защищают права «нормального» большинства (например, телепат не имеет права появляться в публичных местах без перчаток, поскольку в этом случае он не может произвести несанкционированное сканирование). Все члены Пси-Корпуса должны носить значок с его эмблемой и имеют строго определенный Пси-рейтинг (коммерческий телепат Талия Винтерс имела рейтинг П5). Телепат не может найти работу, если он не является членом Корпуса – либо его вынудят принимать наркотики, либо арестуют.

В Пси-Корпусе существует несколько подразделений, наиболее известное из которых – Пси-полиция. Пси-полицейские, или Пси-копы (Psi Cops), – это телепаты с очень высоким рейтингом (П12). Они обладают большими полномочиями и правом проводить несанкционированное поверхностное сканирование окружающих.

Пси-Корпус имеет свои собственные военные подразделения, среди которых – истребители «Черные Омеги». По Хартии Корпусу запрещено выдвигать какие-либо кандидатуры на государственные посты, однако этот закон был нарушен в 2258 году, когда Пси-Корпус поддержал кандидатуру вице-президента Моргана Кларка.

[3] Дилгарская война – первый серьезный межгалактический конфликт, в котором участвовало Земное Содружество. Земля решила принять участие в этой войне в первую очередь для того, чтобы завоевать авторитет на межгалагктической сцене. В течение всей войны Земле не угрожала непосредственная опасность со стороны противника. К концу ее дилгары были изолированы в своей системе, а еще через некоторое время их солнце взорвалось, уничтожив все планеты. Из всей расы уцелела лишь одна Джа'дур (или Несущая смерть), которая погибла в 2258 году.

[4] Война между Землей и Минбаром (Минбарская война) началась с недоразумения: земной конвой, возглавляемый «Прометеем», открыл огонь по минбарским кораблям, поскольку те приближались с открытыми орудийными портами. В результате этого погиб Дукхат, духовный лидер минбарцев, и Минбарская Федерация объявила войну Земному Содружеству. Минбарцы, имея огромное превосходство, вначале занялись внешними колониями, а затем вошли в саму солнечную систему. Единственная победа землян – уничтожение в поясе астероидов флагмана минбарского флота «Черной звезды» (этот крейсер уничтожил тогда еще командор Джон Шеридан, за что был прозван минбарцами Звездоубийцей). Вскоре после этого была предпринята попытка провести мирные переговоры при посредничестве нарнов, но из-за вмешательства центавриан она закончилась полным провалом. Земляне несли огромные потери, и последним сражением той войны стала Битва на Рубеже. Практически одержав полную победу, минбарцы неожиданно капитулировали, что явилось страшным ударом для многих представителей минбарской Касты воинов. Одним из итогов этой войны стала реализация проекта «Вавилон», цель которого – создание и упрочение мира в Галактике.

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



TW	LW	NW	Название (платформа)	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	26	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
2	2	15	Tekken 3 {P}	Namco	FI	1	[1770]
3	3	25	Resident Evil 2 {P}	Capcom	AD	2	[1718]
4	4	47	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1595]
5	5	10	Panzer Dragoon Saga {S}	Sega	RP	5	[1798]
6	6	79	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
7	7	13	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
8	9	9	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
9	8	47	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
10	15	17	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	10	[1566]
11	11	27	Hanagumi Taisen Columns {S}	Sega	PU	3	[1709]
12	12	13	Vampire Savior {S}	Capcom	FI	11	[1783]
13	10	22	Grand Theft Auto {P}	DMA/BMG	RA	9	[1731]
14	14	41	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
15	13	34	Tomb Raider 2 {P}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
16	17	13	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	11	[1760]
17	18	55	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
18	16	27	Alundra {P}	Working Designs	AC/AD	9	[1710]
19	19	67	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
20	27	13	Mystical Ninja {N}	Konami	AC/RP	20	[1781]
21	28	7	World Cup 98 {N}	EA Sports	SP	15	[1804]
22	34	5	Quest 64 {N}	Imagineer/THQ	RP	22	[1817]
23	22	20	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	12	[1739]
24	26	4	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	24	[1819]
25	23	41	Formula 1 (Championship Edition) {P}	Psygnosis	RA	11	[1633]
26	31	12	Parasite Eve {P}	Square	RP	20	[1788]
27	24	43	Abe's Oddysee {P}	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
28	25	11	Tenchu {P}	Sony	AC	25	[1792]
29	30	89	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
30	–	1	Adidas Power Soccer '98 {P}	Psygnosis	SP	30	[1828]
31	20	20	Xenogears {P}	Square	RP	16	[1743]
32	33	2	Bomberman Wars {P}	Hudson	ST	32	[1832]
33	29	9	World Cup 98 {P}	EA Sports	SP	19	[1796]
34	21	4	Road Rash 3D {P}	Electronic Arts	RA	19	[1818]
35	35	8	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	ST	35	[1786]
36	42	5	Super Gem Fighter {P}	Capcom	PU	36	[1742]
37	32	34	Diddy Kong Racing {N}	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
38	38	50	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
39	36	39	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	30	[1552]
40	48	12	Motorhead {P}	Digital Illusions/Gremlin	RA	23	[1789]
41	40	29	SaGa Frontier {P}	Square	RP	15	[1575]
42	46	3	Vigilante 8 {P}	Luxoflux/Activision	SH	42	[1815]
43	44	17	Gex (Enter the Gecko) {P}	Crystal Dynamics	PL	32	[1734]
44	37	32	Fifa (Road To World Cup 98) {P}{S}	Electronic Arts	SP	8	[1686]
45	45	60	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
46	49	22	Bust-a-Move {P}	Enix	PU	30	[1730]
47	41	9	Forsaken {P}	Acclaim	SH	30	[1793]
48	61	57	Shining (The Holy Ark) {S}	Sega	RP	7	[1397]
49	39	61	X-Men Vs. Street Fighter {S}	Capcom	FI	23	[1414]
50	54	64	Starfox 64/Lylat Wars {N}	Nintendo	SI	5	[1517]
51	65	35	Colony Wars {P}	Psygnosis	SH	4	[1660]
52	66	15	Tennis Arena {P}	Smart Dog/UbiSoft	SP	14	[1777]
53	51	106	Mario 64 {N}	Nintendo	PL	1	[1224]
54	50	106	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
55	47	9	Hot Shots Golf {P}	Camelot/Sony	SP	40	[1794]
56	60	39	NHL 98 {P}	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
57	63	38	Ray Storm {P}	Working Designs/Taito	SH	23	[1428]
58	67	15	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
59	53	9	Judge Dredd {P}	Gremlin/Activision	AC	53	[1776]
60	55	6	Jerry McGrath SuperCross 98 {P}	Acclaim	SP	52	[1816]
61	43	49	Turok (Dinosaur Hunter) {N}	Iguana/Acclaim	SH	9	[1444]
62	59	75	Mario Kart {N}	Nintendo	RA	2	[1392]
63	79	24	Yoshi's Story {N}	Nintendo	PL	24	[1720]
64	76	2	Bushido Blade 2 {P}	Light Weight/Square	FI	64	[1761]
65	81	39	Last Bronx {S}	AM3/Sega	FI	20	[1585]
66	58	87	Albert Odyssey {S}	Working Designs	RP	36	[1215]
67	73	72	Rage Racer {P}	Namco	RA	15	[1367]
68	70	116	Guardian Heroes {S}	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
69	86	25	Game Paradise {S}	Jaleco	SH	36	[1605]
70	87	21	Monster Rancher {P}	Tecmo	ST	56	[1685]
71	57	20	Einhander {P}	Square	SH	22	[1740]
72	71	47	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
73	77	3	Mortal Kombat 4 {P}	Eurocom/Midway	FI	73	[1829]
74	64	69	Blast Corps {N}	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
75	56	14	Dead or Alive {P}	Tecmo	FI	19	[1768]
76	68	70	Soul Blade/Soul Edge 2 {P}	Namco	FI	3	[1410]
77	75	7	Forsaken 64 {N}	Acclaim/Iguana	SH	44	[1810]
78	62	31	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
79	52	10	Point Blank {P}	Namco	SH	37	[1795]
80	99	3	Mortal Kombat 4 {N}	Eurocom/Midway	FI	80	[1811]
81	94	7	Wayne Gretzky 3D Hockey 98 {N}	Ataris/Midway	SP	81	[1692]
82	96	34	Crash Bandicoot 2 {P}	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
83	69	90	Dragon Force {S}	Working Designs	RP	9	[1197]
84	84	102	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
85	88	11	Nascar 98 {P}{S}	EA Sports/Electronic Arts	RA	85	[1622]
86	80	6	All Star Baseball '99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	65	[1809]
87	83	46	Bushido Blade {P}	Light Weight/Square/Sony	FI	28	[1479]
88	92	24	Command & Conquer (Red Alert) {P}	Westwood	WG	22	[1647]
89	90	17	Test Drive 4 {P}	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	47	[1663]
90	85	28	NBA Live 98 {P}{S}	EA Sports/Electronic Arts	SP	57	[1654]
91	–	30	Extreme G. {N}	Probe/Acclaim	RA	31	[1644]
92	97	10	G Darius {P}	Taito	SH	70	[1785]
93	91	26	Ghost in the Shell {P}	Exact/THQ	SH	27	[1689]
94	72	5	Front Mission 2 {P}	G-Craft/Square	ST	20	[1790]
95	74	37	Dead or Alive {S}	Tecmo	FI	6	[1655]
96	95	36	Street Fighter EX Plus Alpha {P}	Arika/Capcom	FI	25	[1572]
97	–	28	San Francisco Rush {N}	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]
98	100	2	Bust-a-Move 2 {N}	Taito/Acclaim	ST	98	[1803]
99	–	1	Family Feud	Gametek		99	[1083]
100	98	6	NBA (In The Zone '98) {N}	Konami	SP	72	[1729]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {P} — Sony PlayStation
- {S} — Sega Saturn
- {N} — Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	15	Starcraft	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	8	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
3	3	12	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
4	4	42	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
5	6	40	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
6	7	31	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
7	5	18	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
8	8	39	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
9	9	35	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
10	11	12	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RP	10	[2716]
11	10	87	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
12	15	51	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
13	12	12	Forsaken	Probe/Acclaim	SH	11	[2719]
14	20	8	World Cup 98	EA Sports	SP	14	[2756]
15	14	36	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
16	16	80	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
17	13	30	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
18	17	40	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
19	36	3	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	19	[2811]
20	22	86	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
21	18	34	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
22	19	5	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	19	[2782]
23	21	10	Army Men	3DO	AC/WG	18	[2730]
24	24	25	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
25	23	55	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
26	26	34	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
27	25	34	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
28	30	124	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
29	29	34	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
30	27	30	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	23	[2530]
31	32	40	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
32	53	3	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	32	[2809]
33	34	41	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
34	31	43	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
35	28	56	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
36	37	9	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	36	[2738]
37	38	37	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
38	33	86	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
39	35	15	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	32	[2670]
40	59	3	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	40	[2810]
41	40	49	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
42	39	63	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
43	41	38	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
44	48	41	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
45	44	54	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
46	58	11	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	RA	42	[2720]
47	51	9	Incoming	Rage	SH	47	[2741]
48	46	42	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
49	43	17	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	22	[2654]
50	52	103	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
51	42	16	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
52	50	40	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
53	45	9	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	RA	40	[2739]
54	54	71	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
55	47	39	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
56	57	37	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
57	55	95	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
58	49	14	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	AD/RP	37	[2680]
59	71	8	Sanitarium	DreamForge/ASC	AD	59	[2758]
60	64	20	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
61	65	10	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	AC	37	[2718]
62	62	54	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
63	56	58	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
64	60	38	Entrepreneur	Stardock	ST	21	[2434]
65	73	33	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
66	61	5	Dominion (Storm Over Gift 3)	Ion Storm/Eidos	AC/WG	61	[2785]
67	63	14	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	SI	44	[2669]
68	69	32	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
69	74	92	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
70	66	27	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
71	68	65	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
72	-	1	M.A.X. 2	Flat Cat/Interplay	AC/WG	72	[2823]
73	77	11	CART Precision Racing	Microsoft	RA	64	[2485]
74	75	82	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
75	70	35	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
76	76	16	F-15	Jane's/Electronic Arts	SI	52	[2667]
77	85	31	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	29	[2526]
78	72	138	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
79	78	33	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	35	[2507]
80	67	39	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
81	84	34	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
82	82	115	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
83	81	37	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
84	95	67	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]
85	93	4	X-Com (Interceptor)	MicroProse	ST	85	[2803]
86	79	36	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
87	80	123	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
88	91	2	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	RP	88	[2801]
89	83	59	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
90	90	19	Tex Murphy (Overseer)	Access	AD	46	[2639]
91	88	91	MechWarrior 2/Add-ons	Activision	AC	15	[2065]
92	-	1	Castrol Honda Superbike World Champions	Interactive Entertainment/Intense	RA	92	[2820]
93	99	2	Chessmaster 5500	Mindscape	ST	93	[2800]
94	-	56	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
95	92	82	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
96	96	26	F-22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	50	[2540]
97	94	14	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	RA	38	[2657]
98	97	2	The Operational Art of War	TalonSoft	WG	97	[2781]
99	89	79	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
100	87	36	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]





ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame



Один «новый русский» втолковывает другому по телефону, как фоновый экран монитора в малиновый цвет окрасить:
– ...А теперь жми «ОК»!
– Нажал. Слушай, тут предлагают перезагрузиться. Соглашаться?
– Не сразу. А то какой ты тогда авторитет!

Разговаривают два программиста:
– А что он собой представляет?
– Очень общительный и доброжелательный, даже не скажешь, что программист!

***

Если чрезмерная увлеченность вашего ребенка компьютерными играми вызывает у вас беспокойство, постарайтесь приобщить его к более серьезным и здоровым занятиям: картам, вину, девочкам.

***

На занятиях агентов ЦРУ:
– Запомните, вы едете в Россию, поэтому, когда компьютер попросит вас набрать пароль, наберите слово «Пароль»...

***

Встречаются два друга. Один спрашивает другого:
– Ты, я вижу, к Интернет подключился?
– Как ты узнал?
– По глазам.
– Стали умнее?
– Нет, краснее...

***

Поймал мужик (М.) золотую рыбку (Р.).
Р. – Загадывай желание, исполню.
М. – Я хочу мира во всем мире!
Р. – Нет, это сложно...
М. – Ну тогда пусть Windows 95 нормально работает!
Р. – Слушай, а как насчет мира во всем мире?

***

В новой русской версии Command.com предложения Abort, Retry, Ignore будут именоваться Нафиг, Нефиг, Пофиг.

***

Встречаются программист (Пр.) и непрограммист (Непр.).
Пр. – Вчера прямо на клаве заснул.
Непр. – Не может быть! И как к этому отнеслась Клава?
Пр. – А никак! А вот у меня теперь вся морда в квадратиках.

***

Сидит квакер (К.), «Quake» гоняет. Подходит программист (П.).
П. – Глупый ты геймер, изучил бы язык какой, книжки бы почитал по «С», «Паскалю»!
К. – А зачем ?
П. Ну, написал бы что-нибудь, опыт приобрел, денег заработал.
К. – А зачем?
П. На эти деньги купил бы легальный софт, нанял людей, создал бы фирму. Они бы все писали, а тебе денежки на халяву шли – можно ничего не делать, только сидеть и играть!
К. – А Я ЧТО ДЕЛАЮ?!!

***

Вопрос к армянскому радио:
– Почему компьютеры так долго думают?
Ответ: – Вас бы так грузили!

***

– Алло! Техотдел?! Что-то с программой! Курсор мышки не движется!
– Да при чем тут программа, это с железом проблема. Умерла твоя мышь.
– С каким еще железом!!! Она же пластмассовая!!!

***

– Алло! Техотдел?! Я пароль набираю – а меня не пускают!
– Значит, правильно набирать надо.
– Я правильно набираю! Пять звездочек!

***

– Алло! Техотдел?! У меня конфликт прерываний!
– А... О... А?!
– Я в Интернет выхожу – а там связь все время прерывается!

***

В журнал приходит письмо следующего содержания: «HELP! Помогите мне, пожалуйста, я на днях подключился к Интернет, залез туда и теперь не могу вылезти. Help!»

***

Сын спрашивает отца:
– Папа, а правда, что в каменном веке всё было из камня?
– Правда, сынок, правда.
– И даже компьютеры?

***

Окончил я институт, устроился на работу, и на второй день разговариваю с начальником отдела (Н.):
Н. – Ты сильный программист?
Я – Ну, как сказать...
Н. – Ну сильный?
Я – В общем, да!
Н. – Тогда займешься перетаскиванием компьютеров!

***

Интернетчик пришел на выборы. Ему дали избирательные бюллетени. Он долго их вертел в руках, а потом подошел обратно к столику.
– Так я не понял – где тут кликать?

***

Приходит чайник в компьютерный магазин, подходит к продавцу и спрашивает:
– У вас переходники для Интернет есть?
– ??????????????
– А коврики для лягушек?

***

Японская фирма выпустила новую версию игры «ТАМАГОЧИ». Игра работает под управлением Windows 95 и называется «ТАМАГЛЮЧИ».

***

Объявление:
«В связи с деноминацией всем web-мастерам сократить свои счетчики на 3 нуля!»

***

– В стоимость мультимедийного компьютера CD-ROM входит?
– Входит.
– Так там нет его!
– Как нет?.. Я его Вам поставил.
– Ну как, мы его открываем, а там пусто!..

***

Разговор:
– Русское радио появилось на FM, частота около 100 МГц.
– А до 166 разогнать можно?

***

Встречаются два системных администратора, и один спрашивает другого:
– Ты что такой грустный?
– Да вот сервер вчера «упал».
– Ну да ты что, его до сих пор не «поднял»?
– Поднял, но он со стола упал...

***

Контора.
Стол.
На столе – компьютер.
Перед столом – стул.
На стуле висит пиджак.
Подходят двое.
– А где Вася?
– Да вот, с утра пошел в Internet, и до сих пор его нет...

***

Фразы:
Одиночество – это когда есть E-mail, а письма присылает только сервер рассылки!

***

Компьютерщик – это не профессия и не образ жизни, это путь развития, причем тупиковый.

***

Маму кэшем не испортишь. (Компьютерн.)

***

Старый глюк лучше новых двух!

***

Устройство будет работать лучше, если вы включите его.

***

Береги свою клавиатуру – орган общения с внешним миром.

***

Как бы все хорошо ни было, мужчине всегда хочется сменить партнершу, а интернетчику – провайдера...

***

Меньше будешь в Интернете – здоровее будут дети!

***

Скажи мне свой IP, и я скажу, кто ты.

***

Вы замечали, как быстро работает Windows? Я тоже нет...

***

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о заклинившем RESETe!

***

Интернет – лучше для мужчины нет.

***

Эх раз, да еще раз, да еще много-много раз... (c) Windows Install Utility.

***

Чем отличаются вирусы от Windows 95? Да вирусы не зависают!

***

Не надо очеловечивать компьютеры, они этого страсть как не любят!..

***

Новая русскоязычная поисковая машина «Иван Сусанин».

***

Скажи-ка, дядя, ведь не RAR'ом?

***

Играю в DOOM по переписке.

***

Секс с женщиной очень сильно отличается от секса с компьютером.

***

Куплю устройство для перемотки CD-ROM'ов!

В подборке использовались материалы сервера www.anekdot.ru и эхо-конференции FIDO ru.anekdot; центр компьютерного сервиса www.pccenter.ru/game/; юмор от Ивана Шмелева games.net.ru/humor

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ



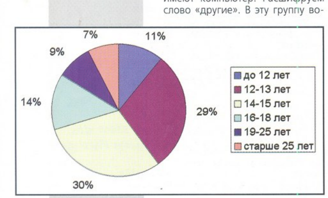


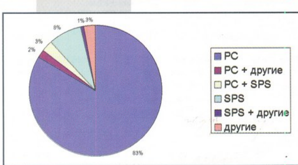
РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТИРОВАНИЯ

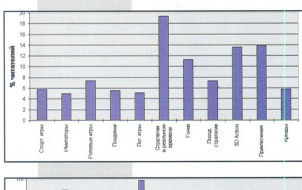
Дорогие игроманы! Вместе с конкурсами, опубликованными в мартовском, апрельском и майском номерах вы заполняли анкеты. Сейчас мы представляем вам результаты обработки этих анкет. Итак, кто он, читатель «Игромании»? Приведенные графики дадут вам ответ на этот вопрос. Нужно отметить, что наше исследование нельзя считать абсолютно объективным, так как оно охватывает только тех читателей, которые проявили активность и прислали нам заполненные анкеты.

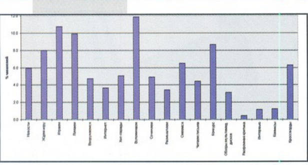
На первой диаграмме вы видите соотношение возрастных групп читателей, приславших нам свои анкеты.

На второй диаграмме отображено соотношение используемых платформ. Большинство читателей, как и следовало ожидать, имеют компьютер. Расшифруем слово «другие». В эту группу вошли читатели имеющие такие видеоигровые приставки, как Nintendo 64, 3DO, SuperNintendo, Sega, GameBoy, Dendy, а так же те, у кого вообще нет ни приставки, ни компьютера, но они тоже читают «Игроманию» и планируют приобрести компьютер в ближайшее время.









На третей диаграмме показано распределение предпочтений различным жанрам. Как и ожидалось, наиболее популярный жанр – это стратегии в реальном времени.

В четвертой диаграме объединены как предпочтения рубрикам, существующим в журнале, так и те разделы, которые читатели еще хотели бы видеть в журнале. Столбик в рубрике «Вспоминаем» получился самым большим, так как в нем объеденены голоса тех, кто хотел бы видеть статьи по истории игровых жанров и просто описания старых игр.

Двадцатка старых игр, описание которых читатели больше всего хотели бы видеть в журнале:

1 Dune 2
2. WarCraft
3. WarCraft 2
4. Doom
5. Full Throtle
6. Red Alert
7. Heroes of M&M 2
8. X-Com: Unemy Unknown
9. Quake
10. Tomb Raider
11. Wolfenstein 3D
12. MDK
13. Civilization
14. Civilization 2
15. Leisure Suit Larry 7
16. Z
17. Broken Sword
18. C&C
19. Mortal Kombat 3
20. Toonstruck

Среди наиболее удачных статей в номерах с 1 по 5 за 1998 год были названы следующие:

1. StarCraft (№5'98)
2. Age of Empires (№3'98)
3. Diablo: Hellfire (№3 '98)
4. Quake 2 (№3 '98)
5. Neverhood (№4 '98)
6. Spec Ops (№5 '98)
7. Время новой морали (Размышляем, №3 '98)
8. Grand Theft Auto (№3 '98)
9. Fallout (№1 '98)
10. «Вавилон-5» на дисплее (№3'98)

Самыми неудачными большинство назвали:

1. Время новой морали (Размышляем, №3 '98)
2. Розовая Пантера (№3 '98)
3. Ignition (№3 '98)
4. Shipwrecers (№4 '98)
5. Virtual Pool 2 (№2 '98)
6. Duke Nuke 3D (№4 '98)
7. Men in Black (№3 '98)
8. Компьютерное пиратство в России (Размышляем, №4-5 '98)
9. Tomb Raider 2 (№1 '98)
10. Jet Moto (№4 '98)

Подведение итогов конкурса в номере 5 '98 по игре Fortune Cookie

Несмотря на то, что многие считали вопросы конкурса очень простыми, нашелся лишь один человек, правильно ответивший на все вопросы конкурса, опубликованного в майском номере журнала. Это Полянкин Павел из города Ростов-на-Дону, которому выслан приз – игра «Схватка» от фирмы Дока.

Приводим правильные ответы:

1. Новая игра компании Дока называется: **На сопках Манчжурии**
2. Маньчжурия – это: **область, существовавшая на границе СССР и Китая**
3. На Советскую Родину вздумал(а) напасть: **военный генерал Ямагуто**
4. Для срыва вражеской операции надо: **похитить план наступления у беспартийного генерала**
5. Ведение операции по спасению Родины было поручено: **добряку Лаврентию Павловичу**
6. Главного героя зовут: **курсант внутренних войск Исаев**
7. Порода собаки главного героя: **русский каштановый двортерьер**
8. Thomas Pilling – это: **лондонский композитор и тусовщик, автор музыки к игре**
9. Главному герою противостоит: **24 вида вражеских приспешников, в том числе одна белогвардейская контра**
10. Что не может делать главный герой в игре «На сопках Манчжурии»? – **заниматься любовью**

ПИСЬМА

Ваши письма и наши ответы

Привет, «Игромания» – манеры!!!

Получил по почте журнал, просмотрел. Решил немного покритиковать (на досуге).

Где-то я уже видел эти «заметки на полях». Deja vu? А-а-а... «Страна Игр»! А вам так не кажется? Плохим нововведением эту деталь назвать не могу, но, как мне кажется, промах остался тот же. Эти «заметки» совсем не заметки, а выдержки из текста, что делает их совсем бесполезными. Я бы предложил писать на полях, к примеру, восклицания, краткие умозаключения, но только из головы, а не из статьи.

И какого ... вы второй раз описываете «Armor Command»? Игра, конечно, хорошая, но это ... ПРОИЗВОЛ!

С добавлением серых тонов журнал несколько поделовел, но одно остается незыблемым вот уже три номера подряд – ваше отношение к PLAYSTATION. Создается такое впечатление, что в погоне за престижем, хорошим качеством оформления вы подняли планку, до которой SPS не дотягивает. Напишите пару слов на эту тему.

И вообще, вас что, на коленях умолять? ДАЙТЕ НАРОДУ ПОСТЕР!!! Неужели это так трудно?! И еще, на страничку «Top-100» лучше вернуть линованность, а то как-то трудно ориентироваться (без линейки не обойтись).

С наилучшеми пожеланиями – Андрюха.

P. S. Клевая обложка!

Андрей Плечёв, г. Балаково

Ну что ж, в наблюдательности вам, Андрей, не откажешь. Иногда. Вот только, может, это была не «Страна Игр», а журнал «Деньги» или «GAME.EXE»? Там тоже такое встречается. А еще (но это уже строго по секрету) мы используем те же буквы, что и другие журналы, и страницы у нас прямоугольной формы, как и у других, короче, явный плагиат.

Планка для игр, которые идут в номер, действительно достаточно высока. В ближайшие месяцы нас ожидает настоящий вал суперхитовых игр (см. раздел «Ждем игру»), и она поднимется еще выше. Но SPS не отстает: в этом номере – две игры, которые популярны на обеих платформах, а в ближайших номерах вас ждет Final Fantasy 7 – признанный лидер всех хит-парадов. Кроме того, многие хорошие игры, которые сегодны есть только на PC, постепенно переносятся на SPS. Например, официально объявлено, что на SPS выйдет Quake 2, а его прохождение мы уже сделали:-).

Правда, с «Top-100» у вас промашка: не было у нас никогда никакой линованности. Что, стоит сделать? Сейчас попробуем. А с Armor Command вы совсем промахнулись. Мы ее не второй раз описывали, а давали ВТОРУЮ ЧАСТЬ прохождения. Именно потому, что игра хорошая, сложная. В этом номере у нас «опять» Unreal и M&M6 – длинные они очень.

Снова про постер. Умолять нас не надо, достаточно просто сказать. Мы обещали, что будет, значит, будет, и уже в следующем номере. Это не такой простой вопрос, как может показаться, но теперь он, кажется, решен.

Привет всей редакции (т. е. «Игромании»).

У меня у самого компьютера нет (пока нет), но я стараюсь не отставать от цивилизации, играю у друзей или на работе у родителей.

Есть у меня к вам несколько советов: вам нужно создать рубрику компьютерного сленга и чуть-чуть увеличить объем информации об Интернете, но не переборщите.

Вообще я пишу, чтобы спросить, стоит ли брать SVGA card 4mb PCI ATI 3D или стоит подождать и купить 3D-ускоритель.

Дмитрий Попов, г. Сысерть, Свердловской обл.

Фирма ATI выпускает качественные и производительные видеоплаты, являющиеся совмещенными 2D/3D-ускорителями, которые выполняют функции и обычной видеоплаты для работы в DOS и Windows, и ускоряют многие операции трехмерной графики. Если вы хотите максимальной производительности в играх, выходящих в настоящее время, вам нужен отдельный 3D-ускоритель на Voodoo 2 – плата, предназначенная исключительно для ускорения 3D-графики в оптимизированных под этот чипсет играх. Однако при наличии мощного процессора (Pentuim II 350-400 МГц) можно получить вполне пристойную производительность и без аппаратного ускорения. Современный 3D-ускоритель на наборе микросхем Voodoo или Voodoo 2 – достаточно узкоспециализированное устройство, предназначенное для определенного класса игр. Его применение будет актуально еще какое-то время, но большого будущего у него, скорее всего, нет. Косвенным подтверждением этому может служить заявление фирмы 3Dfx о работе над 2D/3D графической картой, ко-

КОНКУРС ПО ИГРЕ UFO's

Вам предлагается ответить на 10 вопросов по игре ***UFO's*** компании H+a, полностью локализованной в России компанией **«Акелла»**. Вырежьте эту колонку из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, **«Игромания»**). Среди первых трех правильно ответивших читателей будут разыграны призы – 2 новые игры от **«Акеллы»**, полугодовая подписка на журнал «Игромания». Не забудьте заполнить анкету. Дерзайте, ***игроманы***!

1. Что нашел в стоге сена кореш гуманоида с большим клювом?

- ❐ что можно-таки найти в стоге сена – конечно, сено
- ❐ хозяина сена – злобного фермера из Айовы
- ❐ иголку
- ❐ третьего кореша
- ❐ любовь часто зла – ну нравится ему этот стог

2. Деньгу какого достоинства выловил из толчка гуманоид?

- ❐ двадцать пять американских центов с позеленевшим профилем
- ❐ двадцать пять канадских центов с одеревеневшим профилем
- ❐ двадцать пять рублей с родным профилем
- ❐ он не выловил, а уронил...

3. Каким образом кореш гуманоида с большим клювом достал гаечный ключ?

- ❐ выменял на жвачку
- ❐ увел
- ❐ убил хозяина ключа и взял ключ
- ❐ купил за двадцать пять рублей с ленинским профилем
- ❐ своим, родным, с большим клювом

4. Какой напиток разливали в цирке?

- ❐ коньяк
- ❐ водку
- ❐ пиво
- ❐ портвейн
- ❐ сказки это все – ничего там не разливали

5. Чем занимались герои по пути, путешествуя на машине до города?

- ❐ развозили почту пенсионерам из Айовы
- ❐ сбивали насмерть разных животных
- ❐ давили старушек
- ❐ нарушали правила
- ❐ по ходу дела сессию сдавали

6. Какой слон демонстрировался в цирке и в результате сдох?

- ❐ самый большой слон в мире
- ❐ самый слонистый малый в мире
- ❐ самый старый слон в мире
- ❐ самый тупой слон в мире
- ❐ альфа-версия виртуального слона. И не сдох, а упал. Насмерть

7. На какое шоу попали герои под конец игры?

- ❐ шоу чужих
- ❐ шоу своих
- ❐ шоу в доску своих
- ❐ шоу идиотов
- ❐ на маски-шоу, там налоги рядом собирали

8. Сколько бабок набрал кореш с клювом, вкалывая вместо обезьянки?

- ❐ мало
- ❐ 15 $
- ❐ 19 $
- ❐ 19.75 $
- ❐ 19.95 $
- ❐ 3 скамейки, и то потому, что погода солнечная

9. Что дал герою один из двух разговаривающих мужиков?

- ❐ в морду дал
- ❐ сигаретку дал
- ❐ дал сигару
- ❐ дал спичку
- ❐ богатую пищу для сомнений
- ❐ не дал, а выдал, и не герою, а на-гора и сверх плана

10. Чем заканчивается игра?

- ❐ все умерли
- ❐ все улетели на другую планету
- ❐ все умерли, а гуманоид с приятелем улетели
- ❐ кое-кто умер, а гуманоид с приятелем улетели
- ❐ выкинутым компакт-диском

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

ЧИТАЕМ

АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество

____

____

2. Возраст 12 лет

3. Информация о себе "Люблю погонялки" или ездить на "новом Viper в Need for Speed 3

4. Используемая Вами игровая платформа

- [x] PC
- [ ] Sony PlayStation
- [ ] Другая: Денди

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

- [ ] Спортивные игры
- [x] Гонки
- [x] Имитаторы
- [ ] Походовые стратегии
- [ ] Ролевые игры
- [ ] 3D-«action»
- [ ] Поединки
- [ ] Приключения (квесты)
- [ ] Логические игры
- [ ] Аркады
- [ ] Стратегии в реальном времени
- [ ] Другие: ______

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

- [ ] Новости
- [ ] Ждем игру
- [ ] Играем
- [ ] Ломаем
- [ ] Вооружаемся
- [ ] Хит-парады
- [ ] Читаем письма
- [x] Смеемся
- [ ] Вспоминаем
- [ ] Размышляем
- [ ] Сочиняем
- [ ] Конкурс

7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»

- [ ] Интернет
- [ ] Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
- [ ] Описания старых хороших игр
- [ ] Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п.)
- [ ] Разгромную критику наиболее неудачных игр или мультимедийных продуктов
- [ ] Интервью с разработчиками игр
- [ ] Комиксы
- [ ] Кроссворды
- [ ] Другое: Большой обзор игр.

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1 [illegible]
2 ______
3 ARMORED FIST 2.

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1 ______
2 ______
3 ______

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете самыми неудачными

1 ______
2 ______
3 ______

11. Читательский хит-парад

Лучшие игры на PC

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______

Лучшие игры на SPS

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______

торая будет совмещать лучшие разработки фирмы в области как 3D-акселерации (читай Voodoo 2), так и 2D. Возможно, стоит обратить внимание на только что появившуюся Matrox Mystique G200 – недорогой, но очень быстрый 2D/3D-ускоритель на новом чипе G200 собственной разработки Matrox, репутация которой как производителя быстрых и качественных продуктов не подлежит сомнению.

Когда и в каком номере журнала выйдет игра Dune 2000?

Евгений Новиков, г. Санкт-Петербург

Как только Dune 2000 появится в продаже (а ее выход назначен на июль), мы сразу возьмемся за ее описание. Самые проверенные игроманы, неоднократно прошедшие Dune 2, готовятся к встрече с ней, чистят мышки и стирают коврики.

Hello, «Игромания»!

У меня к вам несколько просьб: 1. Дайте сведения о Larry 8 (будет ли?); 2. У игры Wet: The Sexy Empire есть один пароль, который я прочитал в другом журнале. Цитирую: «Для ускорения процесса можно прописать 50 лимонов по адресу $006c savegame файла.» – не могли бы вы это расшифровать (очень прошу)? 3. Сделайте в своем журнале побольше солюшенов, паролей и полезных советов.

Олег Некрасов, г. Королев Московской обл.

1) Насчет восьмой части Larry пока никому ничего толком не известно. Судя по высказываниям некоторых сотрудников компании Sierra, вполне возможно, что продолжения сериала не будет. Вместо него компания выпустила Leisure Suit Larry's Casino. Это имитатор множества «серьезных» игр, начиная с карт и заканчивая доброй старой рулеткой. Вы можете давать своим оппонентам по играм в виртуальном казино лица персонажей из разных частей сериала про Ларри. К сожалению, на том дело и заканчивается. Так что назвать данную игру продолжением основного сериала как-то язык не поворачивается.

2) Имеется в виду адрес, по которому в файле прописаны данные. Для такого редактирования вам нужен шестнадцатеричный редактор и умение им пользоваться:-). Хотя уж в такие игры, как Wet, надо играть честно, тем более, что мы дали подробное руководство.

3) Мы стараемся делать не просто руководства по играм, а качественные руководства. А качественное руководство по серьезной игре занимает много места (взгляните на M&M6). Делать меньше – значит что-то вырезать и тем самым снижать качество. На это мы идти не можем; в будущем журнал вырастет в объеме, и число солюшенов, конечно, увеличится. Коды мы даем по максимуму – все новые, что появились за месяц с выхода предыдущего номера, плюс коды для игр, пусть и не самых свежих, но пользующихся популярностью у игроманов. Если в журнале не было кодов для какой-то игры, то пишите нам, и если они существуют, то мы их найдем и напечатаем.

Привет, «Игромания»! Меня зовут Саша Семенов. Пишу вам уже четвертый раз (уже, наверное, надоел). На этот раз мне не нужны коды для «Аллодов». Я купил ваш 6 номер. Журнал становится все лучше и лучше. Единственное – я не понял, как пользоваться этим кодом «#modify XX YY». Объясните, пожалуйста, на примере.

С вашей статьей «Пиратство и качество» вполне согласен, особенно про игру Curse of Monkey Island. У меня тоже так было, но было еще и похуже.

Купил я сборник с хорошими играми: Redneck Rampage, Interstate 76, Moto Racer, Tombraider, Carmageddon. На коробке было написано, что все на русском языке. Я так вначале обрадовался, но потом... Все игры озвучивала одни и те же люди.

Redneck Rampage озвучили хорошо. Особенно, когда главный герой кричал «Козлы» или «Я вас всех надрал». Потом включил Moto Racer. Какой-то хриплый голос начал говорить «Выберите гонку» на выборе мотоцикла. Короче, все перепутали. Еду по трассе на мотоцикле, врезался в стенку, и тут мой мотоциклист как закричит «Козлы», я вначале даже не понял. Когда я первым дошел до финиша, он сказал «Я вас всех надрал». Те же самые фразы из Redneck Rampage! То же самое было и в Tomb Raider, и в Interstate 76, и в Carmageddon'е. Наверное, им очень нравятся эти две фразы. Кстати, с тех пор я больше не покупаю пиратские диски.

Мне понравилась ваша новая рубрика «Вспоминаем». Хотелось бы увидеть описания таких игр: Full Throtle, Toon Struck, Ark of Time, Discworld 1-2, 11th Hour. Тоже хочу дать вам несколько советов.

Вам надо увеличить объем журнала. Не надо делать этого сразу, увеличивайте его постепенно. Чтобы в один номер вмещалось больше обзоров.

Печатайте больше кодов. Я не люблю играть в игры (исключение – квесты) без кодов.

ПИСЬМА

Постер!! Вместе с журналом выпускайте хотя бы один постер (лучше два).

Вещь вроде ненужная, а повесишь, посмотришь на него, и на душе приятно становится.

Увеличьте рубрику «Смеемся». Уж больно сильно понравилась мне эта рубрика.

И последний мой совет: пишите про все и вся о компьютерах. Пока!

Александр Семенов
*****@sakhmail.sakhalin.ru*

За кодами для Аллодов приглашаем в раздел «Ломаем»

Салют, народ!

Держу в руках номер 6(9)-98, как всегда, начинаю с раздела переписки (самое занятное в любом журнале ;)), читаю письмо земляка-сибиряка Коломийцева и не могу сдержать вопль возмущения – что он вам советует? Увеличить размер до 190 страниц, впихнуть рекламу, добавить превью, ревью, интервью, жув-жувью... плюс постерок, плюс сидюк (боже, дался всем этот сиди в журнале! Когда это поветрие кончится?)... чувствуете, к чему я? Чем, интересно, после всех этих улучшений «Игромания» будет отличаться от всей прочей игровой российской прессы? (Кстати, если слово «игромания» звучит более-менее удобоваримо и слияние в сложносоставном слове корней из 2-х языков оправдано отсутствием русского благопристойного эквивалента «мании» – не «истерия» же, в самом деле ;)), то от обращения «игроман» меня воротит: уж лучше «игрун», в самом деле – «геймер» не предлагаю, ибо затерто донельзя). Так о чем я, то бишь? А, о похожести. Как народ не может понять, что «Игромания» ценна не тем, что в нее набито всего-всего и много-много, а прежде всего своим своеобразием: фактически это достаточно специализированный журнал, где основную массу материала составляют именно решения игр, всему остальному 15–20 % места будет за глаза. (Взгляните на «Нафигатор» и «Страну Игр» – они пошли тем же путем, что вам навязывают, и теперь они близнецы-братья, которых, не видя обложки, и отличить-то невозможно. А вот «GAME.EXE» достаточно своеобразен, но сейчас речь не о нем. Впрочем, мои слова не означают, что первые 2 названных журнала мне не нравятся, просто я не хочу иметь еще такой же и 3-й ;-)))).

И, собственно, именно поэтому и сидюк (что туда пихать – солюшены со скриншотами?) не нужен, зато крайне необходим веб-сайт и фэтэпэшка, куда будут сваливаться все солюшены-раскладки-читы-креки, которым по разным причинам не нашлось места на страницах журнала. И, как верно заметил в письме один из читателей, «Игроманию» часто покупают из-за одной игры – и это оправдано, если игра любимая, и это правильно, и так будет, потому глупо увеличивать размер журнала, ибо, скорее всего, будешь просто платить за ненужный себе довесок. А цена подскочит точно. Сейчас журнал стоит где-то 15–20 (я, правда, не знаю, сколько. Я обычно раз в месяц залетаю на книжную ярмарку, беру пачкой игровой свежак, а сколько на каждый журнал приходится – ??? За 4 отдаю где-то 60–70, причем один из них – с сиди, так что «Игромания» в городе N-ске, наверное, стоит 15–16, а с лотков – за 20), если журнал наберется «солидности» – улетит за 30-ку в ретэйле. Круг читателей сузится однозначно. не говоря уже о том, что открываешь наши журналы за один месяц – и вот он, весь Интернет перед тобой, одни и те же сайты все читают, что ли? Ревью-превью про одно и то же, ах, как интересно :-/ и кстати, про он-лайн игры. Сам я в них не играю – коннект пипипишный дохлый плюс времени нет, уже забыл когда по лан-сети с живым человеком рубился, «вышибая слезу сочувствия», но уверен – это дело нужное. Играйте сами, рассказывайте нам :-)), не обязательно делать это регулярной рубрикой, но от случая к случаю на первых порах потянет. «Железный» отдел – нужен крайне, но опять же не надо писать про «Вуду 2», про него уже все и всем ясно. Это уже вчерашний день, за «проходными» (в смысле, что сигнал идет в них напроход) карточками будущего нет, если в этом году выйдут карты на камнях типа «Ривы ТНТ» и подобные ей, по мощи близкие к младшим «Пентюхам-2», по цене ниже карт на «Вуду 2» (плюс к «Вуду» еще и просто видеокарточка нужна), то о чем вообще говорить-то? Это, естественно, мое сугубо личное мнение, но речь не о том. Куча новых технологий прет, которые имеют непосредственное отношение к играм, как-то: ДВД, высокоскоростные сиди с коррекцией неправильной центровки дисков (как я слышал – и, кстати, интересная вышла бы статья про то, почему новые 32-34x сиди лучше справляются с нечитаемыми старыми сидюками «левыми» дисками), новые процы и чипсеты под них, совместимость, высокоскоростной модемный стандарт и модемы под него и прочая, прочая, прочая...

Вот, блин, понесло Остапа :((. Ладно, сворачиваюсь. Про рубрики ваши как-нибудь в след. раз напишу, пожелания свои я вам в прошлом «мыле» 2–3 недели назад уже излагал, если вы его только сумели прочесть, я его, кажись, в КОИ-8 послал по ошибке :-((. Удержаться не могу только по поводу результатов Аниграфа-98: если эти уроды не дали НИЧЕГО «Аллодам», фуфло это, а не фестиваль. ГЭГ и «Паркан» прочно сидят в Топ-100, если «Аллодов» нормально локализуют для буржуев и потравят багов в мультиплее – они в Топ-100 пропишутся надолго, зуб даю :-Е, так что Аниграф = САККСС!!!

Засим – салют

Серый Барин

P. S.

И немножко занудства – уж не знаю, кто это отличился, ваши набойщики или Алеша Коломийцев, на письмо которого я ссылался в начале, но, во-первых, PS – это Post Scriptum, что означает «после подписи», т. е. ставится это не до того, как подписался под месиогом, а после, а во-вторых, если хочется написать много «после-подписей», то и нумеровать их следует «после после-подписи», а не «после подписи подписи» ;)), т. е. соответственно PS, PPS, PPPS, а отнюдь не так, как у вас на 127–128 страницах: PS, PSS, PSSS, и по поводу PETER MOULENEUX – фамилия произносится скорее МУЛЕНі, а не МОЛИНО. EU в конце слова перед непроизносимой согласной читается как закрытый гласный переднего ряда, положение языка и раствор рта как при произнесении звука [е], но губы округлены и выдвинуты вперед. Я обычно этот звук произношу как русское «Ј», но многие пытаются получить что-то среднее между «е» и «о», и они правы в большей степени, чем я =).

*****@granch.nsk.su*

При опубликовании читательских писем мы стараемся, по возможности, сохранить авторский текст в неприкосновенности, т. е. как автор написал, так и оставить. Ну если только исправить строчные буквы на заглавные в начале предложений :-).

Уважаемая редакция! Пишет вам Сергей. У меня вопрос.

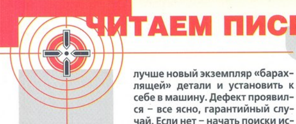
После установки Diamond Monster 3D, когда я играю в игры под 3Dfx, появляются мелкие точки или полоски.

Почему так происходит? Дайте ответ.

Мой E-mail: gnomikus@chat.ru

Мы не раз писали, что если вы хотите получить обоснованный полезный ответ, опишите подробно конфигурацию машины и программного обеспечения, поскольку как нет двух одинаковых людей, так и каждая машина индивидуальна. Вообще, существует известный и довольно простой способ определить неисправность, по крайней мере, «железа» – поставьте подозрительную плату или компонент на другую машину, желательно близкой конфигурации. Второй вариант – взять другой,

Держу в руках номер 6(9)-98, как всегда, начинаю с раздела переписки (самое занятное в любом журнале ;)), читаю письмо земляка-сибиряка Коломийцева...



ЧИТАЕМ ПИСЬМА

лучше новый экземпляр «барахлящей» детали и установить к себе в машину. Дефект проявился – все ясно, гарантийный случай. Если нет – начать поиски источника неприятностей можно с драйверов, переустановив фирменные из комплекта поставки или добыв свежие в Интернет. Следующий шаг – тренировка в интернациональном виде спорта, переустановке Windows с качественной (легальной) копии. Если и это не помогло, проблема скорее всего в «железе», точнее, в совместимости. Здесь помочь может последовательная замена основных компонентов вашей машины и проверка работы. Этим лучше заниматься в фирме-продавце, благо в большинстве их относятся к клиенту достаточно доброжелательно и постараются помочь.

Вот из-за чего я написал это сочинение. Хочу извиниться перед лицензионными издателями, но с ценой они погорячились

Здравствуй, многоуважаемая «Игромания»!

Читаю ваш журнал с первого выпуска. Болею игроманией 4 года (только PC-шный срок!). Я вообще люблю поиграть в старые хиты. Компьютер у меня средненький (P 150 с Windows 95 без всяких прибамбасов), и такие игры, как Hexen 2, Quake 2 и т. п. у меня, кроме проблем, ничего не вызывают. Поэтому ваше стремление стряхнуть пыль с дисков со Space Quest 2 и Space Quest 3 просто похвально. (Я думаю, в этом вопросе у меня найдется немало соратников.)

Но взяться за перо меня заставило не это. Прочитал вашу статейку про пиратство (в №6(9)'98). Конечно, во многом вы правы: низкое качество пиратских дисков налицо (глюков хоть отбавляй). Но есть огромное количество плюсов.

Плюс 1. Цена. Цитата: «Так, компания Electronic Arts объявила о начале продаж своих игр в России по неслыханно низкой цене – 25$ (150 руб.)». И это самый дешевый!!! Самый дорогой пиратский диск стоит 40 руб., что в 3,75 раза дешевле. У меня нет денег на модификацию компьютера. За 4 года я сменил компьютер один раз. У меня день рождения 30 октября. На прошлый день рождения мне подарили 300 руб. (тогда тысяч). Я купил кучу дисков и играл до Нового года. Мне опять сделали подарок. Всего 2–3 праздника – и я завален дисками по уши. На те же деньги я бы купил 2 коробки. Мне разукрашенный кусок картона (коробка) и книжка на English ничего не дают (я покупаю ваш журнал и читаю все там). Насчет мультиков: тут с вами трудно спорить. Не каждый диск может похвастаться интродукцией, мультвставками, а тем более видеовставками). Но разве из-за мультиков мы играем? Мы играем в игру. А хочешь посмотреть мультик или фильм – купи VHS, дешевле обойдется. Кстати, на счет VHS. Дезинфекция рынка от пиратов прошла более безболезненно. Почему? Потому что цена была увеличена максимум в 2 раза. А лицензионки за 80 рублей я бы покупал.

На счет русификации вы вообще не правы. Я тут недавно сел поиграть в какой-то старенький квест на English. Так у меня мозги вскипели переводить (хоть учусь на 5). И вообще, фильмы на English мы не смотрим, да и никогда не смотрели. Учитывая, что сейчас текста все меньше и меньше, а оцифрованной речи все больше и больше. Пример: мой брат очень любит RTS. Но в английские мы не играем... Ни в WarCraft, ни в C&C, ни в TA на английском он не играл. Зато в русские версии заигрывался. Я, конечно, совсем не против, если русификацию будут делать профессионалы. Но, во-первых, выбор не мой, а во-вторых, цена...

Вот из-за чего я написал это сочинение. Хочу извиниться перед лицензионными издателями, но с ценой они погорячились.

Александр Петров,
дер. Дуплево Московской обл.

ОК, поговорим о математике. Лицензионный Wing Commander: Prohecy, 3 диска, описание на русском языке – 150 рублей. Пираты: 40*3=120 руб. плюс отсутствие каких-либо гарантий, что все диски прочитаются. Экономия есть. Или нет?

Final Fantasy 7 – 4 диска. (Сегодня мне рассказали, что весь рынок забит этой игрой, вот только первый диск не читается. Но пираты добрые, они ваш FF7 поменяют на другой, такой же нечитающийся.) X-Files: The Game – 7 дисков. Black Dahlia – 8 дисков. Цена лицензионной игры не зависит от числа дисков и колеблется от 150 до 300 рублей. Считайте сами.

Напоследок – маленький секрет. Подавляющее число новых западных игр, которые появляются в магазинах сейчас и будут появляться в ближайшем будущем, имеют русское описание. Самые крутые проекты – полностью локализованы.

Здравствуй, уважаемая редакция журнала «Игромания».

Я хочу поделится способом сохранять вещи в «Аллодах» через Интернет. Ситуация бывает примерно такая: идет славный герой через лес. Сам в метеорит закован, меч – кристалический двуручник. Десяток тролей и людоедов перерезал на своем пути. Крутым себя почувствал и сглупил – полез на городок магов. А маги, несмотря на его подвиги, просто в камень превратили и молнией прибили. Он в городке очутился и грустит по снаряжению своему.

Чтобы такого не было, вот мой приём:

(Если у вас уже есть персонаж, то 1–4 пункты пропустите.)

1. Где-нибуть создаёте папку пустую (папка А).
2. Запускаете «Аллоды».
3. Выбираете сетевую игру.
4. Выбираете новый персонаж.
5. Играете.
6. Сохраняете его в ратуше (в русской версии).
7. Нажимаете ALT+TAB – и вы в Windows'е.
8. Заходите в папку с «Аллодами» (папка Б) и ищете файл *.chr (если у вас один персонаж, то это game0000.chr).
9. Копируете файл в заранее приготовленную директорию.

Всё!!!!!!

Если вы погибли, то из папки А копируете файл в папку Б.

Делайте это почаще!

*****@pavlodar.kz*

Адреса для переписки

Я хотел бы переписываться с любителями компьютерных игр, я прошел: «Братья Пилоты», Full Throttle, Dune 2, Soldier Boyz, Doom 1, Doom 2, LBA 2, Duke Nukem 3D, WarCraft 1, WarCraft 2. Не прошел: все остальное (шутка). Мой адрес: 141200, Московская область, г. Пушкино, ул. Крылова, д. 1, кв. 165. Рожневу Ивану.

***

Я был бы не против переписываться с кем-нибудь. Мне 15 лет, люблю стратегии (такие как X-Com, Dungeon Keeper и StarCraft), а так же юмористические квесты.

Кемеровская обл., г. Березовский, пр. Ленина, д. 28-а, кв. 10. Александру Киблеру. Буду рад письмам игроманов.

***

Пишите, кому не лень.

192288, г. Санкт-Петербург, ул. Яр. Гашека, д. 30/5, кв. 38. Новикову Жене.

***

Люди, если вы не можете пройти какую-то игру (нужен солюшен, совет или пара паролей) – пишите, помогу.

141070, г. Королев Московской обл., пр-кт Космонавтов, д. 33, корп. 1, кв. 26.

Некрасову Олегу.

***

Я бы стал переписываться с любым человеком. Люблю игры всех видов.

654000, г. Новокузнецк, пр. Курако, 16, кв. 214. Кондратьеву Николаю.

***

Кто хочет быть моим ПЕН-ФРЕНДОМ? Пишите!!!

Антон Сметанин, г. Киров, smetanin@smetanin.kirov.ru.